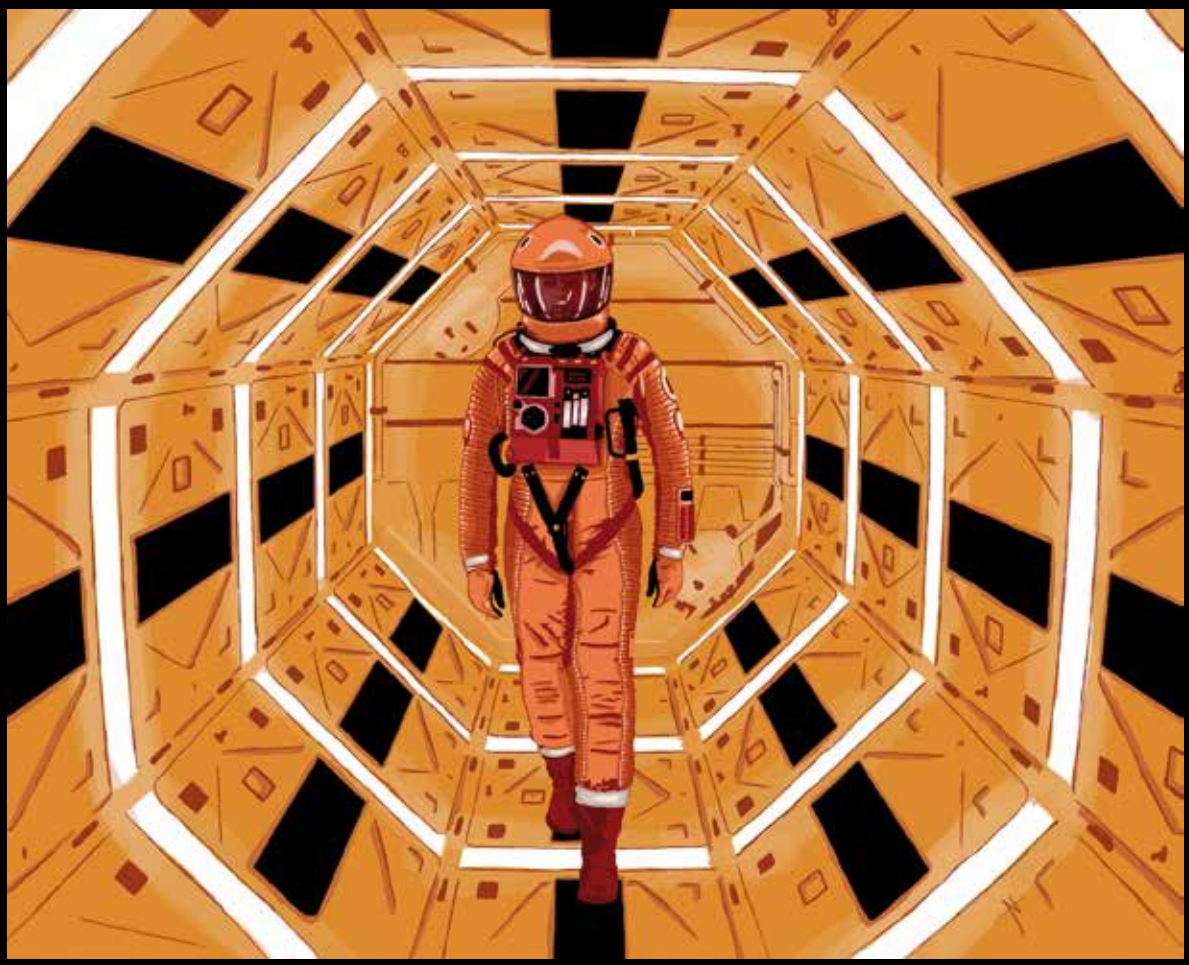
JOT DOWN 100

CIEN PELÍCULAS IMPRESCINDIBLES

CIENCIA FICCIÓN



JDB
Jot Down Books

JOT DOWN
100

CIEN PELÍCULAS
IMPRESCINDIBLES

CIENCIA FICCIÓN

JDB
Jot Down Books

SUMARIO

006 **ENTREVISTA A ÁNGEL SALA**
020 **VIAJE A LA LUNA,** 1902. *Juanma Ruiz*
022 **AELITA,** 1924. *Gloria Porta*
024 **METRÓPOLIS,** 1927. *Noemí López Trujillo*
026 **EL DOCTOR FRANKENSTEIN,** 1931. *Concepción García*
028 **LA VIDA FUTURA,** 1936. *Fran G. Matute*
030 **ULTIMÁTUM A LA TIERRA,** 1951. *Antonio Villarreal*
032 **LA GUERRA DE LOS MUNDOS,** 1953. *Paula Corroto*
034 **JAPÓN BAJO EL TERROR DEL MONSTRUO / GODZILLA,** 1954. *Noemí López Trujillo*
036 **20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO,** 1954. *Mar Padilla*
038 **LA INVASIÓN DE LOS LADRONES DE CUERPOS,** 1956. *Estefanía Vasconcellos*
042 **PLANETA PROHIBIDO,** 1956. *Fernando Olalquiaga*
044 **EL INCREÍBLE HOMBRE MENGUANTE,** 1957. *Dolores Glez. Pastor*
046 **EL MUELLE,** 1962. *Raquel Blanco*
048 **FAHRENHEIT 451,** 1966. *Natalia Carbajosa*
050 **LEMMY CONTRA ALPHAVILLE,** 1966. *Dolores Glez. Pastor*
052 **BARBARELLA.** 1968, *Antonio Yelo*
054 **EL PLANETA DE LOS SIMIOS,** 1968. *Octavio Domosti*
056 **2001: UNA ODISEA DEL ESPACIO,** 1968. *Emilio de Gorgot*
058 **LA NARANJA MECÁNICA,** 1971. *Antonio Villarreal*
060 **NAVES MISTERIOSAS,** 1972. *Jose A. Narbona*
062 **SOLARIS,** 1972. *Pedro Torrijos*
064 **CUANDO EL DESTINO NOS ALCANCE,** 1973. *Concepción García*
066 **EL DORMILÓN,** 1973. *Jenn Díaz*
070 **WESTWORLD. ALMAS DE METAL,** 1973. *Grace Morales*
072 **SUCESOS EN LA IV FASE,** 1974. *Ana Sastre*
074 **ROLLERBALL, ¿UN FUTURO PRÓXIMO?** 1975. *Alfredo Martín-Gorriz*
076 **EL HOMBRE QUE CAYÓ A LA TIERRA,** 1976. *Fran G. Matute*
078 **LA FUGA DE LOGAN,** 1976. *Jose A. Narbona*
080 **ENCUENTROS EN LA TERCERA FASE,** 1977. *Emilio de Gorgot*
082 **STAR WARS (TRILOGÍA ORIGINAL),** 1977. *Ricardo Jonás G.*
084 **LA INVASIÓN DE LOS ULTRACUERPOS,** 1978. *Marian Womack*
086 **ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO,** 1979. *Tirso Montañez*
088 **EL ABISMO NEGRO,** 1979. *Toni García Ramón*
090 **MAD MAX (TRILOGÍA),** 1979. *Álvaro Corazón Rural*
092 **STALKER,** 1979. *Marian Womack*
096 **STAR TREK (SAGA),** 1979. *Fernando Olalquiaga*
098 **FLASH GORDON,** 1980. *Antonio Yelo*
100 **ATMÓSFERA CERO,** 1981, *Álvaro Corazón Rural*
102 **HEAVY METAL,** 1981, *Gloria Porta*
104 **1997: RESCATE EN NUEVA YORK / 2013: RESCATE EN L. A.,** 1981, *Ricardo Jonás G.*
106 **BLADE RUNNER,** 1982, *J. J. Gómez Cadenas*
108 **E. T. EL EXTRATERRESTRE,** 1982. *Diego E. Barros*
110 **TRON,** 1982. *Toni García Ramón*
112 **JUEGOS DE GUERRA,** 1983. *Ángel L. Fernández*
114 **PROYECTO BRAINSTORM,** 1983. *Inma Garrido*
116 **DUNE,** 1984. *Enrique García Ballesteros*
118 **NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO,** 1984. *María Ramiro Martín*
120 **TERMINATOR (TRILOGÍA),** 1984. *Tirso Montañez*
124 **BRAZIL,** 1985. *Gonzalo Merat*
126 **ENEMIGO MÍO,** 1985. *Enrique García Ballesteros*

128 **REGRESO AL FUTURO,** 1985. *Alfredo Martín-Gorriz*
130 **LA MOSCA,** 1986. *Javier Bilbao*
132 **EL CHIP PRODIGIOSO,** 1987. *Sergio Parra Castillo*
134 **AKIRA,** 1988. *Alberto García Marcos*
136 **ESTÁN VIVOS,** 1988. *Olga Sobrido*
138 **DESAFÍO TOTAL,** 1990. *Sergio Parra Castillo*
140 **PRETTY WOMAN,** 1990. *Inma Garrido*
142 **ACCIÓN MUTANTE,** 1993. *Alberto Márquez*
144 **EL ATAQUE DE LA MUJER DE CINCUENTA PIES,** 1993. *Jenn Díaz*
146 **PARQUE JURÁSICO,** 1993. *Kiko Llaneras*
148 **DOCE MONOS,** 1995. *Gonzalo Merat*
150 **GHOST IN THE SHELL,** 1995. *Jose Valenzuela*
154 **LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS,** 1995. *María Ramiro Martín*
156 **MARS ATTACKS!,** 1996. *Mar Padilla*
158 **ABRE LOS OJOS,** 1997. *Rubén Díaz Caviedes*
160 **CONTACT,** 1997. *Rubén Díaz Caviedes*
162 **CUBE,** 1997. *Josep Lapidario*
164 **EL QUINTO ELEMENTO,** 1997. *Pablo Simón*
166 **GATTACA,** 1997. *Cristian Campos*
168 **HOMBRES DE NEGRO,** 1997. *Javier Bilbao*
170 **HORIZONTE FINAL,** 1997. *Grace Morales*
172 **STARSHIP TROOPERS,** 1997. *Jorge Quiñoa*
176 **EL SHOW DE TRUMAN,** 1998. *Ana Sastre*
178 **PI, FE EN EL CAOS,** 1998. *Alberto Márquez*
180 **EL HOMBRE BICENTENARIO,** 1999. *Pablo Simón*
182 **MATRIX (TRILOGÍA),** 1999. *Jose Valenzuela*
184 **A.I. INTELIGENCIA ARTIFICIAL,** 2001. *Olga Ayuso*
186 **DONNIE DARKO,** 2001. *Olga Sobrido*
188 **EQUILIBRIUM,** 2002. *Iván Galiano*
190 **MINORITY REPORT,** 2002. Kiko Llaneras
192 **SOLARIS,** 2002. *Cristian Campos*
194 **PRIMER,** 2004. *Pedro Torrijos*
196 **¡OLVÍDATE DE MÍ!,** 2004. *Diego Cuevas*
198 **SERENITY,** 2005. *Bárbara Ayuso*
202 **EL TRUCO FINAL,** 2006. *Juanma Ruiz*
204 **HIJOS DE LOS HOMBRES,** 2006. *Natalia Carbajosa*
206 **EL HOMBRE DE LA TIERRA,** 2007. *Raquel Blanco*
208 **LOS CRONOCRÍMENES,** 2007. *Diego Cuevas*
210 **SUNSHINE,** 2007. *Paula Corroto*
212 **WALL-E, BATALLÓN DE LIMPIEZA** 2008. *Olga Ayuso*
214 **DISTRITO 9,** 2009. *Diego E. Barros*
216 **MOON,** 2009. *Josep Lapidario*
218 **WATCHMEN,** 2009. *Alberto García Marcos*
220 **ORIGEN,** 2010. *E. Vasconcellos*
222 **EL CONGRESO,** 2013. *Iván Galiano*
224 **HER,** 2013. *Octavio Domosti*
226 **ROMPENIEVES,** 2013. *Iván Galiano*
228 **AL FILO DEL MAÑANA,** 2014. *J. J. Gómez Cadenas*
230 **GUARDIANES DE LA GALAXIA,** 2014. *Bárbara Ayuso*
232 **INTERSTELLAR,** 2014. *Rubén Díaz Caviedes*
234 **ÍNDICE DE REDACTORES**

ÁNGEL SALA

La *ci-fipedia* humana

Texto **Joan Pons**
Fotos **Jorge Quiñoa**

En este mundo, este tiempo y esta dimensión, Ángel Sala Corbí nació en Barcelona hace cuarenta y siete años; en todas las demás, el alumbramiento de Ángel tuvo lugar cuando con solo seis años se expuso a *2001: Una odisea del espacio* con trascendentales resultados. Fue entonces cuando se convirtió en un precoz y voraz entusiasta de la ciencia ficción. Por eso, al margen de su condición de director del Festival Internacional de Cinema Fantàstic de Catalunya, su principal aval dentro del mercado de valores de la ciencia ficción es una fidelidad arrebatada y a fondo perdido por un género cinematográfico del que atesora conocimientos sin fin. Uno tiene la impresión de que aunque no dirigiera el Festival de Sitges, aunque no hubiera sido cofundador de la mítica y añorada revista *Fantastic magazine*, aunque nunca hubiera ejercido como crítico en *Imágenes de actualidad* o *Dirigido por*, aunque no hubiera publicado libros como *Tiburón: necesitamos un barco más grande*, *Satoshi Kon: sueños e imágenes de un Japón probable* o *El cine fantástico español* y aunque jamás se hubiera atrevido a escribir el guion de *Rottweiler* y *Beneath Still Waters*, su *autoritas* sería la misma. Todo lo que cabe entre el *Viaje a la luna* de Georges Méliès y *Under the skin* de Jonathan Glazer son datos que Ángel Sala no solo tiene procesados, sino también disfrutados como una de las partes más gozosas de su vida. Es *La ci-fipedia humana*: un enciclopedista de la ciencia ficción con un plus de apasionamiento que va más allá de la fría acumulación de conocimientos. Este cariñoso apodo, además, de alguna manera remite a aquellos títulos de la ciencia ficción *pulp* a los que el aspecto del propio Ángel recuerda durante esta entrevista, que tuvo lugar en la librería Gigamesh de Barcelona: un altercado amistoso con su perro ha adornado sus gafas con un apaño de celo que le confiere un aspecto de *mad doctor* que no podría ser más apropiado. Con ustedes, un fan que es mucho más que un fan de la ciencia ficción. O, dicho de otra forma, un profesional especializado en ciencia ficción que nunca ha dejado de ser fan.

Mucha gente puede creer que, por ser el director del Festival de Sitges, tu género preferido es el terror. Pero en realidad es la ciencia ficción. ¿Qué te hace tener tan claro que es la ciencia ficción?
Mi propio recorrido, no solo por el cine, sino también por la literatura y el cómic. Ya desde pequeño sentía fascinación por el espacio: cómo funciona, qué es… Desde muy pequeño, con cuatro o cinco años, ya estaba obsesionado. Tenía conversaciones sobre el universo que preocupaban a mis padres, porque otros niños hablaban de dibujos animados o veían películas de Disney, como mucho.

Así que no te limitabas a mirar el cielo y las estrellas, sino que encima hacías preguntas.
Sí, una de las cosas que siempre pedía era tener un telescopio. Y, aparte de que en mi casa siempre hubo muchos libros de Julio Verne y H. G. Wells porque mis padres eran grandes lectores, a los seis años vi *2001: Una odisea del espacio*. Mis padres me llevaron porque

yo estaba todo el día con el tema del espacio. No sabían qué era *2001*, que evidentemente no era una película para un chaval de seis años. Pero, contra todo pronóstico, me quedé fascinado, no me aburrí y decidí ya desde ese momento que el cine era lo mío: enseguida quiero ver más películas como esa, que sigan la estela de explorar el universo, el tiempo, el espacio… Tengo un trauma, porque la película desaparece de cartel durante siete años, hasta que se estrena *La guerra de las galaxias*. Entonces hay una reposición mundial de *2001*, avalada por George Lucas, que dijo que antes de *La guerra de las galaxias* existió y existirá siempre *2001*. Entonces pude recuperar *2001*, en el teatro Fleta de Zaragoza. Estuvo un mes en cartel y fui todos los días a verla. Hasta el punto que las últimas veces el portero del cine me dejaba entrar gratis.

¿Cuántas veces la debiste ver?
Pues estuvo cuatro semanas y la vi cada día. Así que veintiocho veces. Aunque creo que algún día me quedé a dos sesiones. En un mes la vi más de treinta veces.

Entonces tú sí sabes qué es el monolito, ¿no?
Es una película muy críptica, no explica nada, no es como la pastilla roja o azul de *Matrix*, no hay ningún Morfeo que te diga: «Bienvenido al desierto de lo real». No hay nadie que te diga que Dave Bowman está aquí o allá. Visualmente la película fascina, es hipnótica. Pero el significado es muy hermético. Después de haberla visto tantas veces, creo que estamos ante un contacto con una inteligencia superior, pero evidentemente no es una película de marcianitos. Como dice el propio Clarke en *El centinela*, es una llamada desde otro lugar que implica una evolución del ser humano hacia otra dimensión. Hay un agujero negro que no se dice que es un agujero negro, ni siquiera un agujero de gusano. En *Interstellar*, por ejemplo, se dice que van a cruzar un agujero de gusano, pero en la novela que se escribió después de *2001* lo llaman puerta interestelar. Dave Bowman llega a otro lugar donde se le crea una realidad virtual en la que se sienta cómodo, porque para un ser humano es incomprensible la dimensión o el lugar al que llega. Esto se entiende como un lugar donde el tiempo y el espacio funcionan de otra manera, igual que en el clímax final de *Interstellar*, aunque en esta se explique algo más. Kubrick era de explicar pocas cosas.

Has dicho que es críptica y hermética. A mucha gente estos adjetivos le tiran para atrás. Pero en el caso de *2001*, ¿serían valores positivos, como en el caso también de *Primer* o *Coherence*?
2001 es una película de ciencia ficción asesorada por Arthur C. Clarke, uno de los autores de la llamada «ciencia ficción dura», la que tiene tanta especulación científica como especulación a niveles teóricos que van más allá de la ciencia. Además, está dirigida por un amante de las elipsis: tiene una forma de narrar que evita la explicación excesiva sobre lo que está ocurriendo y lo explica con imágenes o guiños. Coges *El resplandor*, *La chaqueta metálica* o la propia *Lolita*, que está basada en un texto muy claro, y en manos de Kubrick todo es mucho más críptico que en las novelas. Pero la ciencia ficción tiene dos vertientes muy claras: la más *pulp*, como la de *Flash Gordon*, la de los años cincuenta o *El planeta de los simios*, que tiene unas pequeñas paradojas temporales pero muy asimilables por el espectador; y una ciencia ficción muy dura que admite muy poco la explicación. Especula con unos contenidos científicos pero no los explica. Y eso a la gente le puede parecer muy difícil. Ahora hay mucha ciencia ficción que juega a eso: una especulación científica o metacientífica sobre paradojas temporales o dimensionales, como en *Primer* o *Coherence*. Y eso es bueno para el género, aunque sea difícil para el espectador. Por eso es un género que históricamente ha tenido grandes fracasos de taquilla… que luego se han convertido en películas de culto reivindicadas. *Blade Runner*, que tampoco es de las más crípticas de género, fue un fracaso en su época.

Y eso que a diferencia de Kubrick, lo que hace Ridley Scott respecto al original de Philip K. Dick es rebajar un poco su incomprensibilidad.
Ridley Scott es un director que viene de unas pautas autorales muy diferentes a Kubrick. Scott a mi modo de ver es un gran director, con sus grandes errores por todos conocidos. Pero viene de vender, de la publicidad. Conoce perfectamente al último receptor y quiere convencerlo, que es lo que se pretende en la publicidad. Y Kubrick no es eso. A él le importa un bledo el receptor, le importa su propio discurso. Es un director muy egoísta con su propio producto. Ridley Scott es un vendedor de coches muy sofisticado. Y por eso rebaja *¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?* en *Blade Runner*. Lo hace muy comprensible y hace algo muy importante para la ciencia ficción: llevar esa prosa y conceptos que están en Philip K. Dick a un público que a partir de ese momento compró muchas de esas ideas.

Tampoco tuvo buenas críticas en su momento, ¿no?
Los que ya tenemos una edad nos acordamos de calificativos como «anuncio publicitario», «anuncio de colonia»… Todo esto se dijo y se puede ver en las hemerotecas. Se la acusó de todo menos de ser una buena película. También hubo buenas críticas, claro. Curiosamente, la película funcionó mucho mejor a nivel comercial y de críticas en Europa. En España, por ejemplo, no funcionó mal en taquilla. Pero es que tuvo que competir con *E. T.*, que es una ciencia ficción absolutamente diferente a *Blade Runner*. Es optimista, aunque habría que hablar mucho sobre el tema, porque tras algunos visionados la veo bastante amarga. Pero fue el mayor éxito en la historia del cine y era mucho más familiar. En ese verano tremendo también hubo otras grandes películas que se pegaron un tortazo, como *Tron* o *La cosa*. Se enfrentaron a un extraterrestre buenísimo, todo corazón, como era E. T. Mientras que Carpenter presentaba a un extraterrestre hijo de puta, de los peores que hemos visto. *E. T.* era optimista, en un momento de la revolución reaganiana, en el que todo tenía que parecer maravilloso. Sin embargo, *Blade Runner* presentaba un futuro tremendamente pesimista, distópico y dominado por las mismas corporaciones que se estaban empezando a convertir en las grandes salvadoras de América. El discurso de *Blade Runner* quedaba muy raro. Aparecía un Harrison Ford antiheroico cuando Ford venía de ser el gran héroe americano del momento. Un Harrison Ford perdedor, mal vestido, hecho polvo, en una misión que no le acaba de gustar… Tenía todos los puntos para ser rechazada por el público. En España se siguió una gran estrategia, que fue estrenarla después de *E. T.* Pasó lo mismo con *La cosa*, que se adelantó a *E. T.*, y en Europa funcionó bastante mejor que en Estados Unidos. Fueron estrategias bastante inteligentes, y son dos películas que rápidamente se revisaron en Estados Unidos como ejemplo de gran injusticia por parte de la crítica. En el caso de *La cosa*, por supuesto, fue víctima de otro absoluto error: compararla con el original. La primera versión del relato de John W. Campbell, *El enigma de otro mundo*, dirigida por Christian Nyby y producida por Howard Hawks, es una típica película de los años cincuenta, pero es una mala adaptación de Campbell. La buena es la de Carpenter.

Porque parece que adapte a H. P. Lovecraft en lugar de a Campbell.
Claro. Porque además introduce elementos de *En las montañas de la locura*. Ya sabemos que a Lovecraft se le adapta mucho mejor cuando no se le adapta.

Decías antes que con seis años viste *2001*. ¿Qué otras películas viste de ciencia ficción?
Todas en esa época, en los años setenta. Tanto vistas en cine como en televisión, porque en aquel momento, aunque la veías en blanco y negro y sin formato, había una gran programación en ciertos espacios televi-

sivos. Creo que lo primero que vi de ciencia ficción fue *20.000 leguas de viaje submarino,* porque yo de niño ya había tenido contacto con Verne y me fascinaba su mundo. Mis padres me llevaron a verla y me gustó mucho. Pero me gustó a nivel de diversión, no me impactó ni me marcó como *2001*. Poco después alcancé un reto, que era que me dejaran entrar a ciertas películas, porque había aquello de no poder entrar si no tenías cierta edad. Recuerdo que me marcó mucho *La fuga de Logan*. Fue la primera película para mayores de dieciocho y de catorce acompañados a la que pude entrar. Me fascinó ese futuro muy de cartón piedra pero realmente *cool*. Luego incluso me leí la novela de William Nolan. Me impresionó también mucho, por esa misma época, *Almas de metal*, una película que vi en cine y me sigue pareciendo tan buena como cuando la vi: no ha ido a peor.

***La fuga de Logan* sí ha envejecido mal.**
Sí, pero de una forma muy agradable. Es una película admirablemente *cool* y que, hablando de las rebajas en las novelas, cuando te lees la novela de Nolan, es mucho más poderosa, con ideas mucho más brillantes. Pero la adaptación tiene ese punto de superproducción Metro-Goldwyn-Mayer de la época que me divierte. Curiosamente, *Almas de metal* también era una producción de la MGM. En aquel momento esa imagen del león se asociaba con la ciencia ficción. Recuerdo también que en un cine de barrio descubrí una película que creía que era de ovnis y resultó ser una cosa rarísima. Y me lo sigue pareciendo ahora. Era *Naves misteriosas*. Una película que comienza con canciones *folk* de Joan Baez. Muy *hippy*. El póster era precioso y parecía que era de ovnis, con aquellas esferas, que guardaban las plantas que quedaban en la Tierra, una especie de laboratorios botánicos por el espacio. La película tenía a un Bruce Dern desatado, tenía todos los elementos de ese cine *hippy*, de izquierdas, americano de los años setenta, muy ecologista, y tenía efectos especiales del propio Trumbull, que había trabajado en *2001*. Me impresionó especialmente el paso por los anillos de Saturno. Era algo muy extraño, muy triste. Al final se quedan solos, y me pareció una película muy melancólica, pero me gustó.

Con estos títulos te iniciaste tú, pero si tuvieras que iniciar a alguien, ¿qué película le recomendarías?
Por coherencia, deberían ser los mismos con los que me inicié yo, pero para según qué persona puede ser un inicio muy fuerte. Una película que funciona muy bien como introducción a la ciencia ficción, aunque es un concepto completamente diferente, es *El planeta de los simios*. Es una adaptación bastante buena de una novela peculiar y tiene unas paradojas temporales muy interesantes, aunque nos parezcan muy básicas. Me parece una excelente película de aventuras fantásticas o de ciencia ficción. Se la recomendé a mi hijo y ha resultado muy bien. Tiene el punto de película hollywoodiense de toda la vida, incluso con la presencia de una superestrella como Charlton Heston. Es de 1968, el mismo año que *2001*, y ambas revolucionaron la ciencia ficción cinematográfica. Gracias a estas dos películas la ciencia ficción consiguió la mayoría de edad. Los ejemplos anteriores son absolutamente *poperos*, y a veces fascinantes y maravillosos, como los del cine de los años cincuenta; ese universo del Mundocine, del programa doble, de esa serie B donde el marciano típico era un robot con antenas… Pero estas son dos películas que superan ese momento y hacen que la ciencia ficción se tome en serio. Incluso creo que *El planeta de los simios* tuvo más influencia que *2001*. No solo por sus secuelas, sino porque marcó un tema muy presente en el cine de los años setenta, como es el apocalipsis. *2001* influyó más a largo plazo.

Hay una expresión que se usa entre aficionados a la ciencia ficción que es «esto es ciencia ficción pura». De acuerdo, vale, ¿qué es la «ciencia ficción pura»?
Es una expresión que algunos utilizamos mucho, a veces siendo un poco laxos en su significado. Con «ciencia ficción pura» nos referimos a que es algo que se basa en una especulación científica probada y juega con los elementos más duros del género. Me pasaba en *Oblivion*, de Joseph Kosinski, una película totalmente *mainstream* con una *superstar* como Tom Cruise. Kosinski es un director que me parece muy prometedor. Su *Tron* me gusta mucho, igual que *Oblivion*. Y es que en esta hay cosas de ciencia ficción muy *pulp*, muy poco elaborada, pero ciencia ficción pura. Se atreve a introducirlo en una película de gran formato. Y ahora estamos en un momento en que una película lo hace de principio a fin, como *Interstellar*. Te guste o no te guste la película —a mí me gusta mucho—, qué par de narices tiene ese señor haciendo eso.

¿Puede ser que la ciencia ficción sea el género *mainstream* que más capacidad tenga para introducir elementos de reflexión, de *«what if…?»*, en el gran público?
Sí, eso es lo que lo hace posiblemente el género más exitoso de la historia del cine y el más revisado. Hay películas que de entrada no se ven masivamente pero que después la gente las vuelve a ver porque tienen muchas lecturas en este presente. O las que hacen un *remake* porque es de gran actualidad, como *Desafío total*. Cuando la vimos, se conociera o no el cuento de K. Dick en que se basaba, era una historia en la que había realidad virtual y había hasta un juego que recuerda a la Wii. Entonces *Desafío total* se pone muy de moda porque es una película que se revela como referente visual de muchas cosas que luego han ocurrido. La ciencia ficción fascina porque tenemos una tendencia a fascinarnos con lo que va a venir; una mezcla de miedo e interés; incluso por lo que físicamente no podemos ver, como viajar a otros planetas, que es algo imposible para la mayoría de los mortales. Evidentemente, es el territorio perfecto para lo fantástico porque no sabes lo que hay. Eso deja mucho camino a la imaginación; más o menos elaborada y científica, pero abierta. Y eso atrae a la gente, claro. Más en un momento en que todos estamos muy hartitos de la realidad porque es bastante aburrida. De hecho, el otro gran tema de la ciencia ficción contemporánea es la huida de la realidad, la creación de realidades sintéticas y paralelas, creadas por el propio hombre. En los últimos años hay muchas películas sobre este tema. La ciencia ficción actual gira en torno a colocar, no solo a la Humanidad, sino también al individuo, al borde del vértigo del futuro. Ahí entran *Her, The Congress, Orígenes*, una gran parte de *Interstellar* e incluso *Under the Skin*, que sitúa el punto de vista por primera vez desde una entidad alienígena. *Under the Skin* es quizá la película de ci-fi más revolucionaria de los últimos años con permiso de la de Nolan.

¿Es la ciencia ficción el gran género para los escapistas?
Es el gran género para los románticos modernos. El romanticismo clásico ya tiene mucho de escapismo: Byron, Shelley… Toda esta gente hablaba de escapismos geográficos dentro del propio planeta, oníricos y a través de ciertas sustancias. Y ahora tenemos la capacidad de poder escapar a otros universos y realidades sintéticas que no dejan de ser una derivación de lo lisérgico. El escapismo ahora es casi una necesidad. El *boom* de los videojuegos supone la aparición de muchas realidades sintéticas que nos ayudan a simular otros mundos y otras emociones. O los grandes parques de atracciones. Todas estas barracas de feria contemporáneas nos hacen trasladarnos a otras realidades, aunque sean creadas por el hombre. De ahí el éxito del renacer de la fantasía heroica, la espada y brujería. Es viajar a un pasado legendario que sabes que no ha existido pero que te fascina porque te permite elucubrar.

¿También considerarías eso ciencia ficción, aunque se trate de viajar al pasado y no al futuro?
Hablar de eso es muy polémico. Para mí *Juego de tronos* es ciencia ficción: estamos hablando de un planeta que no es la Tierra. George R. R. Martin, al menos, en todo momento ha dicho que eso no es la Tierra. Tiene unas estaciones diferentes donde los inviernos y los veranos son enormes… Muchas cosas se parecen sospechosamente a la Tierra, pero no lo es. Así que en su base es ciencia ficción. Una de las tendencias de la ciencia ficción, incluso literaria, es poner mundos donde domina lo medieval. *Hard to be a god*, la famosa novela de Arkady y Boris Strugatsky que ha tenido varias versiones cinematográficas, habla de un planeta que está en plena edad media.

Al margen de la ciencia ficción como invitación al escapismo, hay otras obras del género que, imaginando otra realidad, están hablando de esta. Por ejemplo *1984* de George Orwell, *Minority report* o la serie *Black Mirror*, que se adelantan al presente por muy poco. ¿Hasta qué punto la ciencia ficción funciona como metáfora de la realidad?
Es uno de los campos donde muchos autores, sobre todo literarios, han jugado fuerte, incluso cuando no lo parece. Toda la lectura que hay detrás de *El planeta de los simios* no deja de ser muy política y social: una regresión de la sociedad, el buen salvaje… La distopía no deja de ser un análisis de lo que estamos haciendo mal y a dónde vamos. En los años setenta hay ejemplos que más que alegorías son crónicas de lo que va a pasar inmediatamente, como *Soylent Green*, que está basada en un pequeño relato de Harry Harrison, cuya ciencia ficción va sobre esto: hacia dónde va la superpoblación, la contaminación, la falta de alimento… El original tiene un título maravilloso: *¡Hagan sitio, hagan sitio!* En la película de Richard Fleischer está muy conseguido, con esos apartamentos hacinados de gente que vive en la escalera porque no tiene lugar donde vivir.

¿Si se viene encima el remake de *Mad Max* es porque el planeta se está quedando sin gasolina?
La saga original de *Mad Max* tiene una evolución curiosa. La primera es una distopía sobre una caída del mundo que no se especifica muy bien y donde la inseguridad en las carreteras y ciudades llega a unos límites brutales y están dominadas por una especie de pandilla hiperviolenta, que es como la de *La naranja mecánica* en versión carretera. En la segunda el conflicto ya ha sido masivo, ha habido una guerra apocalíptica. Es una evolución extraña: de ser una distopía violenta a ser apocalíptica. Además, la segunda, tiene un lenguaje visual muy australiano que me apasiona.

¿A qué te refieres cuando dices eso?
Esa visión del páramo, ese paisaje único de Australia… Es un cine con una tradición muy setentera. Cuando ese cine ya está en una cierta decadencia,

George Miller recupera ese espíritu que ya se veía en las primeras películas de Peter Weir o David Hemmings. Ese punto de fantástico muy sugerido, muy telúrico, muy basado en la naturaleza, como *La última ola*. Lo que más me impresiona de *Mad Max* son esos paisajes llenos de polvo en suspensión. Sin salir ninguna escena de ciudades abandonadas o destruidas por una bomba atómica, da esa sensación de soledad, de desamparo de la civilización, de la absoluta destrucción de lo que entendemos como civilización. Y eso ocurre en todas esas películas australianas y neozelandesas de los años setenta y ochenta. Como *The Quiet Earth*.

Ese tipo de cine es útil para recordar que la ciencia ficción no solo pasa en el espacio.
Eso es lo que al público más común le cuesta entender. La ciencia ficción puede ocurrir en el lugar donde estamos y en un período muy próximo. *Primer*, por ejemplo, ocurre en un garaje. Últimamente se está haciendo un tipo de ciencia ficción bautizado como «de baja intensidad», que no solo es de bajo presupuesto sino que se preocupa de trasladar iconos de la ciencia ficción a lo cotidiano. Como que alguien invente una máquina del tiempo en su garaje y esa máquina funcione para retroceder muy poco tiempo hacia atrás.

¿Hasta qué punto en la ciencia ficción especulativa es importante que haya rigor científico?
A veces es necesario cuando la película tiene un cierto posicionamiento en ese sentido. *Interstellar* se postula de esa manera con la presencia en los créditos de gente como Kip Thorne o Stephen Hawking. Sería raro que la película no jugara en esa liga. Aunque a veces puede ser una excusa para jugar, y ahí está la ciencia ficción *pulp* de toda la vida. Si vamos a buscar problemas de especulación científica a la misma *Star Wars,* dejamos de disfrutarla. Pero no me interesa, igual que no me interesa la especulación científica a la hora de hablar de superhéroes. Tenemos que hacer un acto de fe. A mí me gusta bastante *El hombre sin sombra* de Paul Verhoeven porque te planteas si en caso de ser invisible serías una buena persona o te convertirías en un hijo de perra. No me interesa un hombre invisible triste porque no puede ser visible. Incluso en la versión de James Whale había una cierta maldad. Ese debate moral o ético me parece más interesante para la ficción que el rigor científico. Son más atractivos los conflictos de ficción que provienen de H. G. Wells que no de los avances científicos.

¿Es la «ficción» de «ciencia ficción» la que invita a la suspensión de la incredulidad?
Yendo al cine has suspendido siempre la incredulidad. Cuando ves *Cleopatra*, posiblemente la llegada de Cleopatra a Roma no fue así, con esa coreografía. Y tampoco era Liz Taylor. Ni hablaban con acento británico. En cualquier película histórica también haces esa suspensión. *Lawrence de Arabia* no era así, por muy bien que lo interprete Peter O'Toole. O cuando Anthony Hopkins hace de Nixon. Luego te dicen que si las cosas no fueron así, que si Lawrence de Arabia no murió exactamente así… Bueno, déjame, estoy viendo una versión de los hechos. Sobre la famosa escena de la carrera de cuadrigas de *Ben-Hur* ha habido muchas teorías diciendo que era imposible que eso fuese así, o que si en el circo no se peleaba como se dice en *Gladiator*… ¿qué más da? Me gusta verlo así. Quizá la manera fiel a la realidad podía ser hasta aburrida.

Estamos hablando mucho de la ciencia ficción post 1968, pero ¿y todo lo que había antes?
Soy un entusiasta de la ciencia ficción de los años cincuenta. Nace por un deseo de escapismo…

¿No había ciencia ficción antes de esos años?
Sí, pero es un elemento menor. El cine de terror alcanza la mayoría de edad mucho antes, sobre todo gracias al empuje que le da Universal y, en Europa, la Hammer. Una gran película de terror es *Fausto*. O *El gabinete del doctor Caligari*. Pero a la ciencia ficción le costó más, hay muy pocos ejemplos. Hay, pero…

¿Metrópolis?
Sí, o *La mujer en la Luna*. O *Aelita*. Pero hay menos casos. O *La vida futura*, una película que adapta a H. G. Wells y que costó una millonada. Creo que es una película infravalorada, la respuesta sonora y *mainstream* a la *Metrópolis* de Lang. Claro que hay ciencia ficción anterior. También está el debate de *Frankenstein*, que los americanos consideran ciencia ficción y los europeos un relato gótico. Pero no deja de ser una especulación científica: la criatura vive gracias a métodos científicos.

Esa es la fricción que hay entre terror y ciencia ficción en algunos casos, ¿no?
Bueno, es una intersección, que siempre pasa con los géneros. *Terminator 2*, por ejemplo, juega al encuentro entre las películas de acción de los años ochenta y la ciencia ficción. Está en un territorio de intersección. Y en el terror también pasa en muchos casos, el más famoso de los cuales es *Alien*, que es ciencia ficción de terror en el espacio, que ha existido siempre, literaria y cinematográficamente. El encanto de las de los años cincuenta es que surgen por el miedo al comunismo, a la amenaza de la Unión Soviética, a la amenaza exterior —como el final de *La invasión de los ultracuerpos* con Kevin McCarthy diciendo: «¡Están aquí!»—. Y se

refiere a alguien que posiblemente no venga de Marte, sino que está muy cerca y quiere implantar un nuevo modelo social sin sentimientos, donde todo el mundo es igual… Son alegorías anticomunistas.

Hay quien lo ha leído al revés y dice que es una alegoría del capitalismo, que también los quiere a todos iguales.
También. La versión de Philip Kaufman lo es más en ese sentido. El grito final de Donald Sutherland delante del Capitolio posiblemente tiene un significado diferente. Además, es uno de los grandes *remakes* de la historia del cine. Tiene algunas cosas superiores.

No así la de Ferrara, ¿no?
Tampoco está mal. Tiene dos o tres momentos espléndidos. El niño en la clase, cuando hace un dibujo diferente al del resto de sus compañeros; el momento en que la madre de una de las protagonistas está totalmente sobria cuando siempre estaba borracha; las bolsas de basura en las que van los cuerpos de los suplantados… Es rara, inquietante. Esa película tiene momentos muy interesantes, lo que pasa es que tuvo un proceso de preproducción y producción caótico. La empezó Stuart Gordon, la siguió Abel Ferrara, fue un caos de producción, y la película peca de cierto desorden.

Estábamos hablando de los años cincuenta…
Sí. La ciencia ficción *pulp* de los cincuenta presentaba una fisicidad de los extraterrestres y los *gadgets* muy singular y carismática. *Planeta prohibido*, por ejemplo, con unos decorados maravillosos: transparencias, decorados, superposiciones… Y tiene ese robot que es un icono de la ciencia ficción. *Ultimátum a la Tierra*, que es una película tremendamente sobria para ser de los cincuenta, plantea cuestiones de una forma mucho más liberal que el resto de películas de ciencia ficción de la época. Y películas absolutamente admirables pero muy poco reconocidas como *The Angry Red Planet* o *Target Earth*, que es una de las películas favoritas de Tim Burton. O los habitantes de Metaluna de *This Island Earth*, que son aquellos seres con el cerebro al aire y las tenazas. Estoy de acuerdo en que esa psicotrónica visión del mundo *alien* y los *gadgets* no deja de tener un encanto, que era el mismo de las portadas de la ilustración *pulp* de la época. Esas portadas de todas aquellas *Amazing Stories, Astounding Stories* y novelas de baratillo de esa época gustaban. Se han convertido en clásicos donde escribía gente de un nivel brutal. Posiblemente si alguien ilustrara el destructor negro de Alfred Elton van Vogt lo haría como Edward L. Cahn en *It! The Terror from Beyond the Space:* un bicho bastante feorro y poco creíble, pero era la forma de identificar y señalar a los monstruos en aquella época. Tiene un encanto y una

calidad que se ha menospreciado muchísimo, incluso considerando a sus directores como *trash*. Edward L. Cahn, por ejemplo, en *Invisible Invaders*, en la que resucitan a los muertos como arma contra la Humanidad, crea un claro precedente de *La noche de los muertos vivientes* por la forma en que se resucitan los cadáveres e incluso por su aspecto. Eso por no decir todo el ciclo de películas producidas por Charles H. Schneer y con efectos especiales de Ray Harryhausen, que a veces dirigió gente como Nathan Juran o directores artesanos. Eran películas de monstruitos, pero con una definición del monstruo realmente interesante en el potencial de lo que es un monstruo. Por ejemplo, en *A veinte millones de millas de la tierra*, el monstruo venusiano que llega a la Tierra y acaba en el Coliseo de Roma es delicioso. O incluso *La Tierra contra los platillos volantes*, dirigida por un director tremendamente menospreciado como Fred F. Sears: el ataque de los ovnis y los efectos especiales de Harryhausen son el icono de toda la ciencia ficción de la época. Es el icono, además, que luego es parodiado por Tim Burton en *Mars attacks!* Pero quizá la mejor película de ciencia ficción de la época es *El increíble hombre menguante*, a partir del libro de Richard Matheson, que fue el perfecto condensador de horror y ciencia ficción como demostró también en una de las mejores novelas del género, *Soy leyenda*.

Estamos hablando de épocas, pero ¿y países? ¿Qué peculiaridades puede ofrecer la ciencia ficción hecha más allá de Estados Unidos? Pienso en Japón, Reino Unido, Rusia… ¿Es la ciencia ficción una *lingua franca* que se comparte entre países o hay particularidades según el origen geográfico?
Hay una maquinaria potentísima a nivel de medios de comunicación, que es la de Hollywood. Pero luego está Japón. En principio, la ciencia ficción japonesa es una derivación del impacto que tiene el ataque nuclear sobre Japón en la Segunda Guerra Mundial y la influencia que durante la posguerra tiene el cine americano sobre ellos. Una película como *King Kong*, por ejemplo, se reestrena en Japón tras la guerra. O *El monstruo de los tiempos remotos*, que se estrena inmediatamente antes de estrenarse el *Godzilla* de Ishiro Honda, que es prácticamente un *remake*. El público cree, por política de distribución, que el cine de ciencia ficción japonés es solamente Godzilla y compañía, pero hay mucho más. Gente como Ishiro Honda hace ciencia ficción de muy diferente término. Tiene películas sobre la guerra nuclear, tiene películas sobre la amenaza de un cometa sobre la Tierra, como *Gorath*, tiene películas sobre batallas espaciales con seres de otros planetas, como *Battle in Outer Space* o *The Mysterians*… La ciencia ficción japonesa es muy variada, no se centra en el *kaiju-eiga*, que es la película de monstruos japoneses, sino que toca muchos otros temas. Las mejores películas de Honda no son las de Godzilla sino que sería alguna de estas que te he citado. Y tampoco habría que pasar por alto el movimiento *indie* y de ciencia ficción radical japonesa que fomentaron Shinya Tsukamoto con *Tetsuo*, así como la importancia del *anime* para el desarrollo de la ciencia ficción nipona, sobre todo con Otomo y *Akira*, *Steamboy* o *Memories*, Oshii y *Ghost in the Shell* o Satoshi Kon y *Paprika*.

¿Y en Europa?
Hay películas europeas de ciencia ficción que me apasionan, como *Terror en el espacio* de Mario Bava, un precedente claro de *Alien*. Por otro lado, recuerdo una película que me marcó que es *¿Qué sucedió entonces?*, tercer episodio de la saga *Quatermass* y una de las mejores obras de la ciencia ficción británica junto a otros títulos imprescindibles de la ciencia ficción de autor de los setenta, *como La naranja mecánica* de Kubrick o *The Man Who Fell to Earth*, de Nicolás Roeg, claro precedente de la magistral *Under the Skin*. En Francia, por ejemplo, se ha hecho muy poco, pero muy interesante, en muchos casos. Hay incluso una versión televisiva de *La invención de Morel* magnífica. Y aquí quizá va a haber polémica, pero Alain Resnais tiene dos de las mejores películas de ciencia ficción de la historia: *El año pasado en Marienbad* y *Te amo, te amo*, que es una película de ciencia ficción porque hay un artilugio para viajar en el tiempo. La base de esa ciencia ficción emocional que se está poniendo muy de moda en el cine de autor, desde *Olvídate de mí* a las últimas películas de Mike Cahill, *Orígenes* u *Otra Tierra*, está posiblemente en ese cine de ciencia ficción de Resnais o en *Alphaville* de Jean-Luc Godard. En las películas dirigidas por Alain Robbe-Grillet siempre hay elementos de ciencia ficción. O *Une soir, un train*, del belga André Delvaux, que es una película donde el tiempo transcurre de forma anormal. Estamos hablando de películas consideradas de autor que incorporan en su imaginario la ciencia ficción. Eso lo está haciendo ahora el cine americano. Con influencia de gente que, curiosamente, viene de Francia, como Michel Gondry.

Si hablamos de cine de autor, quién más autor que Tarkovski, ¿no?
Stalker es de mis diez películas de ciencia ficción favoritas. Más que *Solaris*. Pero este es un tema amplio de hablar: ciencia ficción del Este. Ya en la vertiente literaria tenemos a uno de los mejores autores de toda la Historia, Stanisław Lem. Y tenemos un cine que es el gran desconocido en el panorama occidental: la ciencia ficción de los países del Este en la época comunista.

¿Qué dices? ¿Había ciencia ficción?
Mucha. Y fantasía heroica. Hay un director como la copa de un pino, que es Aleksander Ptushko, que hace películas de fantasía heroica tipo *Simbad* y tipo *Juego de tronos,* por decir algo, maravillosas, como *Sadko* o *Ilya Muromets*. Incluyen hasta momentos musicales. En el cine ruso de aquella época había momentos musicales que son delirantes. Son unas producciones espectaculares a nivel de masas, de efectos especiales artesanales, rudimentarios y muy bonitos, desde transparencias hasta *stop motion*. De Rusia vale mucho la pena acordarse también de *Planet of the Storms* de Pawel Kluschanzev, que llegó a estrenarse en España. Antes, este mismo director había dirigido en 1957 un *mockumentary* propagandístico en clave de ci-fi titulado *Doroga K Swjosdam*. Otros títulos rusos a rescatar son *Njebo Sowjot* y *Metschte Nawstretschu* de Mikhail Kariukoz y Otar Koberidse. Si nos seguimos moviendo por el bloque del este, no olvidemos al checo Karel Zeman, posiblemente el mejor adaptador directo e indirecto de Julio Verne. *La invención diabólica*, a partir de técnicas de animación, es una de las mejores películas de ciencia ficción que se han hecho nunca. O su versión de *El barón Münchausen*. Además de Zeman, en Checoslovaquia también habría que destacar la curiosa *Icaro XBOX 1* de Jindrich Polak. En Polonia podemos encontrar a *The Silver Globe* de Andrzej Zulawski. E incluso también habría que recordar el cine que se hizo en la antigua RDA. Había películas excelentes: en los míticos estudios DEFA se produjeron títulos importantes como fueron *The Silent Star,* dirigida en 1960 por Kurt Maetzig, o *Elomea,* dirigida en 1972 por Herrman Zschoche. Es una ciencia ficción muy poco elaborada —muy propagandística, si se quiere— pero tremendamente interesante y muy variada. Hay películas del tipo la criatura del lago negro, la mujer monstruo, criaturas muy poéticas… Es para hacer una gran retrospectiva algún día en algún sitio.

¿Si tuvieras que introducir a alguien en la ciencia ficción lo harías a través del cine y no de la literatura? ¿Qué tiene la pantalla que no tiene el papel?
Te ayuda a imaginar lo que a veces es muy difícil de imaginar. Si te lees una novela de Philip K. Dick es difícil imaginar las cosas que te cuenta. Y no te digo nada si es una novela de William Gibson o *Cita con Rama* de Arthur C. Clarke.

O imaginar *Dune*.
Ver películas de ciencia ficción te ayuda a comprender la lectura mucho mejor. Todas las películas de ciencia ficción, aunque no partan de un texto reconocido, tienen influencias de textos reconocidos. Por ejemplo, si has visto *Horizonte final* puedes imaginar mucho mejor *Cita con Rama* de Clarke. El cine ayuda porque muchas de las películas que no son adaptaciones directas de novelas juegan a serlo, y eso te ayuda a entender un poco la estructura de la ciencia ficción. Lo mejor es ir solapando las dos cosas.

Contrapunteándolo con el cómic, supongo, porque Alex Raymond, Moebius o Jean-Claude Mézières son fundamentales.
El cómic es brutal para entender el cine, sobre todo el cine a partir de una determinada época, que está muy influenciado por el arte del cómic y la ilustración. Ayuda haber visto recopilaciones de las ilustraciones propias de las diferentes épocas. Los cincuenta se entienden y se disfrutan mucho más viendo las ilustraciones *pulp* que se hacían en las novelas y revistas de la época.

¿El papel que puede tener H. R. Giger en el imaginario de la ciencia ficción es tan trascendental gracias a *Alien* como el de Ridley Scott, por ejemplo?
De hecho, ¿hasta qué punto *Alien* no es una película más de Giger que de Ridley Scott? Incluso la versión del *director's cut* es muy Giger. Es el ejemplo claro de la aportación de ilustración o el arte de lo foráneo al cine. Giger crea una estética de la biomecánica que ilustra, influye y define, a partir de entonces, en el cine de ciencia ficción de esa época. El otro gran teórico de la imagen del cine de ciencia ficción en las últimas décadas es Syd Mead. La ciudad del futuro de *Blade Runner* que imaginó él es el modelo de ciudad del futuro de los últimos treinta años.

Luego está la otra rama de la estética de ciencia ficción, que es la de *THX 1138*, tan blanca y minimalista, que no solo ha tenido influencia en la ciencia ficción, sino en Apple, por ejemplo.
Es una ciencia ficción muy aséptica que últimamente está muy de moda. Cuando se estrenó fue rechazada casi por unanimidad, y solo hace unos años, con la reedición y estreno de la película en cines, se ha vuelto a tener en cuenta. Ahora se considera un pequeño clásico de la ciencia ficción. Casi arruina para siempre la carrera de George Lucas. Posiblemente es la responsable de que se dedicase a hacer una ciencia ficción mucho más *pulp*, como *La guerra de las galaxias*. Aunque esa fue otra película que sufrió el rechazo incluso de los propios compañeros de Lucas, como Coppola, que la criticó mucho.

Le dijo que había hecho una peli de muñecos.
Sí, no fue bien aceptada.

Si ahora pienso en el cruce total de macrogéneros, como el *western* y la ciencia ficción, me sale el *western* de ciencia ficción, como *Atmósfera cero*.
Es que tienen mucho que ver. Una de las muchas vertientes de la ciencia ficción es la del pionero, la frontera. Recuerda de qué habla *Star Trek*: de la nueva frontera. Los nuevos espacios donde te encuentras indios, forajidos y gente con pasado turbio. *Atmósfera cero* es una de las grandes películas de ciencia ficción de los años ochenta. Hay un *sheriff* que se enfrenta a unos forajidos. Es *Solo ante el peligro* trasladado literalmente a la ciencia ficción. El espacio es lo que califica la película como de ciencia ficción. Y es una ciencia ficción bastante plausible. No es que vaya a ser real dentro de cuatro días, pero te laz crees. Eso de que se exploten recursos de minería en otros planetas… Es esa ciencia ficción proletaria de la que tiene mucha culpa *Alien,* por lo de presentar a los astronautas como trabajadores de grandes corporaciones. *Alien* y *Atmósfera cero* son dos películas de un ritmo muy similar. Incluso son prácticamente idénticas en cuanto a los títulos de crédito.

Peter Hyams tiene una especie de *making of* de las películas de ciencia ficción, que es *Capricornio uno*.
Y es una interesantísima película. Hoy en día está muy de moda porque hay muchas teorías conspiracionistas y paranoicas sobre que, en realidad, no se fue a la Luna. *Capricornio uno* es una película que casi toca el género, lo bordea, y hace una película de aventuras muy propia de los setenta, de gobiernos conspirativos que nos quieren engañar y dominar, como muchos *thrillers* conspiranoicos y políticos de aquella época.

¿Cuáles son los puntos débiles de la ciencia ficción? Porque te considero fan, pero sensato. ¿En qué callejones sin salida se puede meter el género?
Se puede meter en muchos, como todos los géneros. La ciencia ficción probablemente está amenazada por la elucubración absurda y psicotrónica de ciertos temas que pueden derivar en la exhibición de la tecnología tanto dentro como fuera de la pantalla. Es decir, tanto en términos conceptuales como por culpa de una ilustración excesiva. En los últimos tiempos lo hemos vivido mucho con películas que son *candy for the eyes*, pero nada más.

¿Como cuáles?
Aunque tiene elementos que me gustan mucho, *Avatar*. Otro *western*, es casi *Bailando con lobos*. Un *western* de frontera. Quizá veo muchos elementos porque me gusta mucho el *western*. Incluso creo que hay series de ciencia ficción que son prácticamente *western*, como *Firefly*. Pero, en cualquier caso, otro de los puntos débiles de la ciencia ficción es la vuelta excesiva a los mismos temas una y otra vez, a menudo de una manera poco original. Aunque bien pensado, el principal punto débil de la ciencia ficción son sus propios entusiastas.

La militancia ciega.
Ese exceso de fama en torno al género, que a veces lo hace muy insoportable para los que están fuera.

O dentro, que tú montas un festival que es también una gran convención de fans.
Son la base y el motor que hace que este género haya llegado donde ha llegado. El problema que tienen los fans es que a veces parece que saben mucho más que los creadores. Esa dinámica, que está muy extendida sobre todo por las redes sociales, hace que el producto final llegue ya algo machacado. Soy un fan reconocido, pero estoy de *Star Wars VII* hasta las narices. No hacen más que hablar de *Star Wars VII*. Y rumores. Y páginas-fan. Y falsos tráilers. Y falsos argumentos, lo que queremos que sea. Ahí se rompe una dinámica que es necesaria en la relación entre consumidor, receptor y creador. La ciencia ficción a veces tiene ese problema. Tiene una parte buena, que es que mueve y excita a una legión de espectadores del género, incluso de contrarios, a su alrededor. Y eso crea un debate interesante sobre el tema. Pero a veces juega muy en contra de la salida normal del producto.

Otro peligro, insinuabas antes, son los efectos especiales: hay pelis con efectos y pelis de efectos. *Terminator 2* tiene efectos alucinantes, pero están integrados. Pero hay otras que construyen simplemente un envoltorio de serie A flipante con imagen digital. ¿No es ese uno de los talones de Aquiles de la animación, también?
Hay muchas películas de animación actuales, sobre todo de Dreamworks, que son impresionantes *demos* sin nada debajo. Ni siquiera sentido del humor, que es algo esencial para una película de animación. Pero sí, en la ciencia ficción está pasando mucho. Ha habido una hipérbole de los efectos especiales desde *Terminator 2* y *Jurassic Park*, que revolucionaron el efecto a nivel digital. Fueron como un *big bang*, y ahora se va parando. Ahora estamos en un momento de reflexión clarísimo. Lo he notado mucho en el *blockbuster* veraniego de este año. Muchas películas han reflexionado de una manera más o menos acertada sobre la importancia de ese elemento FX y cómo se debe incorporar. Hay películas que lo han incorporado muy bien, como *El amanecer del planeta de los simios*, porque han valorado esa utilización de las nuevas técnicas de efectos especiales de una manera inteligente e integrada en un argumento más o menos conseguido. Y en eso también ha sido ejemplar la nueva versión de *Godzilla*. No ha hecho un espectáculo de efectos digitales de monstruos, sino que los ha integrado muy bien. Quizá en un argumento muy débil, pero en un envoltorio visual muy coherente y que incluso recuerda a las viejas películas de monstruos japoneses en las que se basa. Pero gracias a *Interstellar*, creo que va a venir una vuelta de lo analógico. El otro día la vi en el Aribau, un cine propio de los años setenta, con una pantalla enorme en una platea enorme. *Interstellar* no tiene ese *look* digital. Primero porque creo que la ha rodado en celuloide, y eso se nota aunque veas una copia digital de la película; y luego porque respira mucha naturalidad, entre comillas, porque muchos escenarios de la peli están rodados en escenarios reales. No hace falta crear un planeta digital. Puedes retocarlo digitalmente, pero el escenario principal será Islandia o Nueva Zelanda.

¿Sería cierto discurso *new age* una amenaza también para la ciencia ficción? Todo eso de articular un futuro en base a una espiritualidad o una manera más humanista de leer la ciencia, con un punto religioso
Sí, hay ejemplos muy claros, como el de Hubbard, *Campo de batalla: la Tierra* y todo el tema de la secta de marras.

O la deriva de *Matrix*.
La lectura pseudorreligiosa o *new age* es casi ilimitada. *2001* ha tenido muchas lecturas religiosas: mucha gente cree que habla de la relación entre dios y el hombre, lo que está totalmente alejado de lo que pretende Kubrick, un ateo bastante reconocido, o Arthur C. Clarke. Pero mucha gente la ha interpretado así. Hay películas que han bordeado ese movimiento *new age*, como *Avatar*, que en algunos momentos lo hace de una manera bastante peligrosa. Y algunos autores, como Mike Cahill en *Orígenes*, lo sortean de manera bastante inteligente sin llegar a caer en lo preocupante. O la forma en que lo integra Nolan en *Interstellar*, que lo esquiva de una manera brillante y contundente. Pero sí, es un peligro que una película de ciencia ficción se vea como una especie de nueva espiritualidad, como en *Matrix*. Cosa que creo que no está ni en la película ni en los objetivos de los Wachowski a la hora de hacerla.

Bueno, eso también le puede pasar a Malick…
[*Risas*] ⁙

EL HORIZONTE DE LA MIRADA

1902
GEORGES MÉLIÈS
VIAJE A LA LUNA
(LE VOYAGE DANS LA LUNE)

JUANMA RUIZ

«Todo efecto mágico consta de tres partes o actos. La primera parte es la presentación. El mago muestra algo ordinario: una baraja de cartas, un pájaro o una persona. El mago lo exhibe. Os puede invitar a que lo examinéis para que veáis que no hay nada raro, que todo es normal. Pero, claro, probablemente no sea así».

¡Acérquense! ¡Pasen y vean! ¡Sí, señora, también puede entrar con el niño! ¡Tan solo un franco por cabeza! ¡Vengan a contemplar el cinematógrafo Lumière! ¡Observen escenas de la vida cotidiana cobrar vida en la pantalla! Caballero, no tenga miedo… sí, usted, el señor de la barba. ¿Cuál es su nombre?

Efectivamente, solemos pensar que el cine nació con los hermanos Lumière. Hoy en día es un hecho tan comúnmente aceptado como impreciso. Con ellos, es verdad, se da carta de naturaleza a un artefacto, el cinematógrafo, que tuvo no pocos precedentes y algunos hermanos bastardos. Pero como algunos historiadores han señalado, el cine no es un simple artilugio, y el uso que los hermanos le dieron a su invento, filmando a familiares o a los obreros de su propia factoría, estaba aún lejos de sentar las bases del espectáculo cinematográfico, y se asemejaba más al uso doméstico que años después se le daría en los hogares al super-8, a las videocámaras o a los objetivos de los modernos teléfonos móviles. Cuando los Lumière realizaron su primera proyección pública, en diciembre de 1898, el cinematógrafo era aún, en definitiva, un objeto ordinario. Quiso el azar que el caballero de la barba se dejara convencer, y pagara un franco por contemplar aquella primera presentación. El hombre en cuestión era un ilusionista, dueño del célebre teatro Robert Houdin. En seguida, el mago Georges Méliès acertará a ver que aquel aparato esconde muchas más posibilidades de las que aparenta.

«El segundo acto es la actuación. El mago, con eso que era ordinario, consigue hacer algo extraordinario. Entonces intentaréis descubrir el truco, pero no lo conseguiréis porque, en el fondo, no queréis saber cuál es. Lo que queréis es que os engañen».
(*The Prestige*, Christopher Nolan)

Porque aquel instrumento corriente, plasmando imágenes corrientes, encerraba en sí un poderoso embrujo, un canto de sirena que el prestidigitador (como el protagonista de la película nada fantacientífica pero absolutamente mágica *Vida en sombras*) no pudo, o no quiso, desoír. El cinematógrafo podía hacer que desde una pared partieran unas vías de tren hasta más allá de donde alcanzaba la vista, pero es justamente en el horizonte de la mirada donde arranca el territorio del mago. ¿Hasta dónde podría llegar —se preguntó quizá Méliès— la ventana de luz que abría aquel invento nuevo? Y, efectivamente, a lomos de una cámara de cine, Georges Méliès transportará a sus espectadores hasta la Luna.

En el *Viaje a la Luna* se dan cita Julio Verne, H. G. Wells y la ciencia ficción naíf de la época, esa misma época que verá nacer sobre el papel a héroes como John Carter de Marte. Los exploradores llegan a su destino en un proyectil gigantesco para encontrar que nuestro satélite está habitado por criaturas extrañas, y se enfrentan a ellas antes de volver a la Tierra. El límite no está en las posibilidades técnicas, sino tan solo en la imaginación desbordada del cineasta. Pero ese cóctel de ingredientes solo funcionará gracias al pase mágico de su autor, que aplica los principios del ilusionismo al naciente cine. Méliès comienza haciendo los mismos números en pantalla que en escena, con señoritas que desaparecen ante los ojos del público y demás efectos clásicos. Y

mientras su exploración le lleva a la narración, y sus películas se convierten en historias, su oficio lo mantendrá siempre en perpetua búsqueda y plasmación de lo imposible. Algunos años más tarde del paseo del profesor Barbenfouillis por la superficie lunar y su encuentro con los selenitas, el progreso alcanzaría a la imaginación, aquellos viajes ya no tan extraordinarios quedarían poco a poco relegados al rincón frente a un nuevo cine que nacía. Pero, lo sepamos o no, aún hoy cada vez que hablamos de «la magia del cine», estamos hablando de Georges Méliès.

Amamos la ciencia ficción porque es más que literatura o más que cine. Amamos la ciencia ficción porque puede llevarnos a la Luna y vuelta. La amamos porque es el arte de lo imposible. Porque es, por encima de todo, magia. Bienvenidos. ⁙

REVOLUCIÓN EN EL PLANETA ROJO

1924
YÁKOV PROTAZÁNOV
AELITA
(AELITA)
GLORIA PORTA

La Revolución de octubre no solo se limitó a transformar la sociedad y la política del antiguo Imperio ruso: entre 1917 y 1932, las artes soviéticas fueron la punta de lanza de la vanguardia mundial. Mayakovski, Eisenstein, Popova, Kandinsky, Ródchenko, Vértov, Malévich o Tatlin son solo un puñado de nombres entre la pléyade de artistas, escritores, diseñadores, cineastas y arquitectos que preconizaban a través de sus obras la visión de un mundo nuevo para el hombre nacido de la revolución.

Es durante esta edad dorada del arte soviético en la que Alekséi Tolstói escribe su novela *Aelita, o la decadencia de Marte,* una obra de ciencia ficción en la que la parábola social se combina con el tropo del explorador en tierras misteriosas y remotas, así como la historia de amor imposible entre seres pertenecientes a mundos distintos: digamos que en el aspecto romántico, en *Aelita* encontramos reminiscencias de la Ayesha de Ridder-Haggard o la Antinea de Benoit, eso sí, con un trasfondo de viajes estelares más propio de H. G. Wells o Burroughs.

La adaptación cinematográfica se toma unas cuantas libertades con el original, dejando claro que la avanzada sociedad marciana es fruto de la imaginación del ingeniero Los, quien trabaja en los planos de un cohete para viajar a Marte y se siente intrigado por una misteriosa señal captada por radios de toda la Tierra. El ingeniero sueña con que la intraducible comunicación es un mensaje cifrado venido del planeta rojo. ¿Está habitado como la Tierra? ¿Acaso los terráqueos son observados por los marcianos de la misma manera en que ellos observan el espacio con sus telescopios? Los se evade en la ensoñación de una reina del espacio exterior que ansía su amor.

La película, aunque publicita la creación de un mundo mejor a base de planes quinquenales, también describe las penurias posteriores a la Primera Guerra Mundial y la guerra civil rusa, en la que mucha gente sigue pasando necesidades, y hay que dar techo a numerosos huérfanos y refugiados que no podrán regresar a sus hogares. Sus protagonistas no son en absoluto héroes impecables: Los es un hombre inteligente, pero perdido en un mar de dudas y consumido por unos celos enfermizos; su esposa Natalia es una funcionaria eficiente y honrada, pero le pierde un punto de frivolidad y bueno, también los racionadísimos bombones; Gusev, el veterano de guerra, es un tipo noble y corajudo pero simplón; y el torpe Kravtsov, un fisgón que ejerce de detective *amateur* para ganar una posición en el Partido, es un claro precedente del inspector Closeau.

El problema del idealista Los es que su vida cotidiana es una porquería: sufre la carestía general y el trabajo de reconstrucción es ingente y agotador. El ingeniero ama a su mujer, pero no expresa su amor adecuadamente, y teme perderla en manos de Ehrlich, un intrigante burgués reciclado en funcionario estatal que se está haciendo de oro con el estraperlo, y que tienta a Natalia con sus refinados modales y opulentas fiestas clandestinas, aunque ella acaba por huir de ese grupo de antiguos burgueses, de su chocolate, sus joyas y vestidos de seda, que dan la espalda a la pobreza que les rodea: no fue para eso, cree Natalia, para lo que se hizo la revolución.

Los no se evade en la nostalgia sino en la fantasía de un viaje a Marte en compañía de Gusev, con Kravtsov como polizón-polizonte. Al llegar a Marte cada uno actúa según sus inclinaciones: lo primero que hace Kravtsov es contactar con las autoridades marcianas para chivarse; Gusev, como si de un prototipo del capitán Kirk se tratara, le tira los tejos a la primera marciana que se le pone por delante. El ingeniero Los, por su parte, se interesa por la avanzada tecnología extraterrestre y por los encantos de Aelita, reina del planeta, quien sorprendentemente se une al propósito de los visitantes de liberar a su oprimida clase trabajadora, y convertir el planeta rojo en un astro republicano y soviético. A ojos de Los, la reina lo hace por amor a él y a la justicia, aunque en opinión de Gusev (que pese a ser un tanto bruto no carece de cierta perspicacia), la reina de Marte tira más hacia Lampedusa que hacia Marx: «No es asunto señorial organizar revoluciones», le susurra a Los.

El filme no podría estar más lejos de los candorosos decorados espaciales de las películas de Georges Méliès: más bien hacen pensar en un Piranesi experimentando con el *art déco,* o en una Micenas constructivista. La futurista y geométrica vestimenta de la élite marciana, obra de Aleksandra Ekster, evoca un Egipto que ha sustituido el lino por metal y plexiglás. Los soldados de *Aelita* visten como gladiadores pasados por la Bauhaus; los sufridos y oprimidos proletarios marcianos semejan abejas cubistas. Los escenarios que representan Marte son claramente teatrales, en contraste con los escenarios reales en los que tiene lugar la acción terrestre.

En sus dos escenarios, el de la realidad y el de la fantasía, el guion concluye que la solución a los problemas de los protagonistas es dejar de lado la nostalgia de un pasado lleno de desigualdades o un futuro en exceso utópico: hay que abandonar la ensoñación para enfrentarse al presente. Fuera de esta fantasía fílmica, y con la consolidación de Stalin en el poder, la efervescente vanguardia rusa se verá sustituida por el más pacato realismo socialista, y no será hasta la muerte del autócrata cuando la URRS volverá a poner su vista en el cosmos soñado por Alekséi Tolstói: muy apropiadamente, el programa espacial soviético será dirigido por Serguéi Koroliov, un ingeniero que había sido represaliado por el «padrecito». ⁜

INSURRECCIÓN

1927
FRITZ LANG
METRÓPOLIS
(METROPOLIS)
NOEMÍ LÓPEZ TRUJILLO

¿Se aburre usted en su trabajo? ¿Se despierta a diario y ve como su cuerpo se despega de su alma, que se queda como una membrana pegajosa y arrugada entre las sábanas? ¿Se dirige a su puesto como si fuese un playmobil, con los brazos pegados al cuerpo y con la vigorosidad de un corcho? ¿Piensa que es prescindible? Sepa usted que vive en Metrópolis.

Por eso vengo a decirle que desobedezca.

En *Metrópolis,* Fritz Lang retrata una ciudad futurista compartimentada en dos. Arriba, en la superficie, la clase dominante, que ostenta el capital. Un lugar donde los edificios son verticales, delgados y erectos como velas. Abajo, una urbe gris e inexpresiva poblada por la clase inferior, la trabajadora, donde cientos de máquinas funcionan *sinpararsinpararsinparar* para que los de arriba puedan continuar con su vida de lujos y privilegios. El amo-gobernante es Johan Fredersen, a quien se le ocurrió la tremebunda pero inteligente idea de hacinar a hombres, mujeres y niños en una inmensa, pero no por ello menos incómoda, caja de cartón donde solo pueden: comer, dormir, trabajar. La idea demuestra que, a menudo, la riqueza no es para quien la produce sino para quien la gestiona. Y quien hace esto último, quien manda, solo tiene que apoltronarse en la butaca de su despacho. Silla, sillón, trono, escaño. ¿Le suena?

Lo admirable de las distopías, como esta, es que son una verdad aplazada en el tiempo. En diferido.

Pero yo he venido a decirle que se rebele. No contra el poder (o no solo), sino contra Fritz Lang. Porque en su filme, la cabeza o cerebro es Fredersen, y las manos, los obreros. Para que no haya discordia entre ambos se necesita un intercesor, un pacificador, que en este caso es Freder, el hijo del patrono. «El mediador entre las manos y el cerebro ha de ser el corazón», repite María, la mujer que guía al enjambre hacia su abeja reina. No para arrancarla de su feudo, sino para que tiendan sus manos y pacten la no-guerra.

Basta olisquear en internet para ver la cantidad de análisis que se llenan la boca al decir que *Metrópolis* versa sobre la lucha de clases. ¡Amotínese contra internet también! El largometraje no retrata otra cosa que la diferencia de clases para luego desprender un olor abisal a antirrevolución. Proletario, acomódese a los intereses de la élite. Trabaje, trabaje, trabaje. Sea usted racional, hombre. ¿No querrá que el cerebro abandone a las manos? ¡Encontrará otras! Mas zarposas, si cabe. Más curtidas. Más baratas. El *geist* obrero es la obediencia, clama la película, pero con conciencia de serlo. Un paria, pero con trabajo. No se queje.

Un momento. Concédale la duda a Fritz Lang. Él mismo reniega de su obra culmen: «¿Debería decir ahora que me gusta *Metrópolis* solo por ser una creación propia?». Dice odiarla desde que la terminó. Tan detestable como admirable es, pues con buen ojo avizor, el cineasta y su por entonces todavía esposa —Thea von Harbou, guionista del filme y posterior defensora del Partido Nacional Socialista— adelantaban lo que ocurriría pocos años después en Alemania: remover el magma harinoso hasta aplastar los grumos insurrectos.

No olvide que la élite necesita a la masa, so pena de sucumbir. Cómo si no cebarse, exfoliarse, acicalarse sin la preocupación del qué comeré mañana. Y recuerde: de las tres partes del cuerpo que aquí se citan, las manos pueden descuajar las otras dos. Arrancarlas hasta dejar un colgajo inútil. No, el corazón no es el mediador. Es lo que hace al hombre grande, y al que no lo tiene, un miserable. Y si alguien trata de decirle lo contrario, desobedezca. ⁜

UN ROMÁNTICO PARA EL SIGLO XIX

1931
JAMES WHALE
EL DOCTOR FRANKESTEIN
(FRANKENSTEIN)

CONCEPCIÓN GARCÍA

«Monster ..... ?».

Con un interrogante en el papel del monstruo arrancan los títulos de crédito de la genial película de terror estrenada en 1931 bajo la dirección de James Whale, a quien debemos el diseño del mejor icono de monstruo contemporáneo de entre los numerosos que surgieron a lo largo del siglo XX. Boris Karloff dio vida a la estremecedora criatura, obteniendo con esta magistral interpretación la fama mundial. Al parecer el rostro demacrado y la mirada penetrante del actor fascinaron al director: bajo las prominencias huesudas del cráneo, base de la caracterización del monstruo, y el maquillaje resultado de más de cuatro horas de retoques se adivina casi exacta la inquietante expresión del rostro de Boris Karloff.

Transformado en un gigante enfadado y torpe, las sucesivas encarnaciones del monstruo a cargo de Bela Lugosi o Glen Strange carecen de la humanidad, ternura y patetismo que convirtieron al Frankenstein de Karloff en un icono del género.

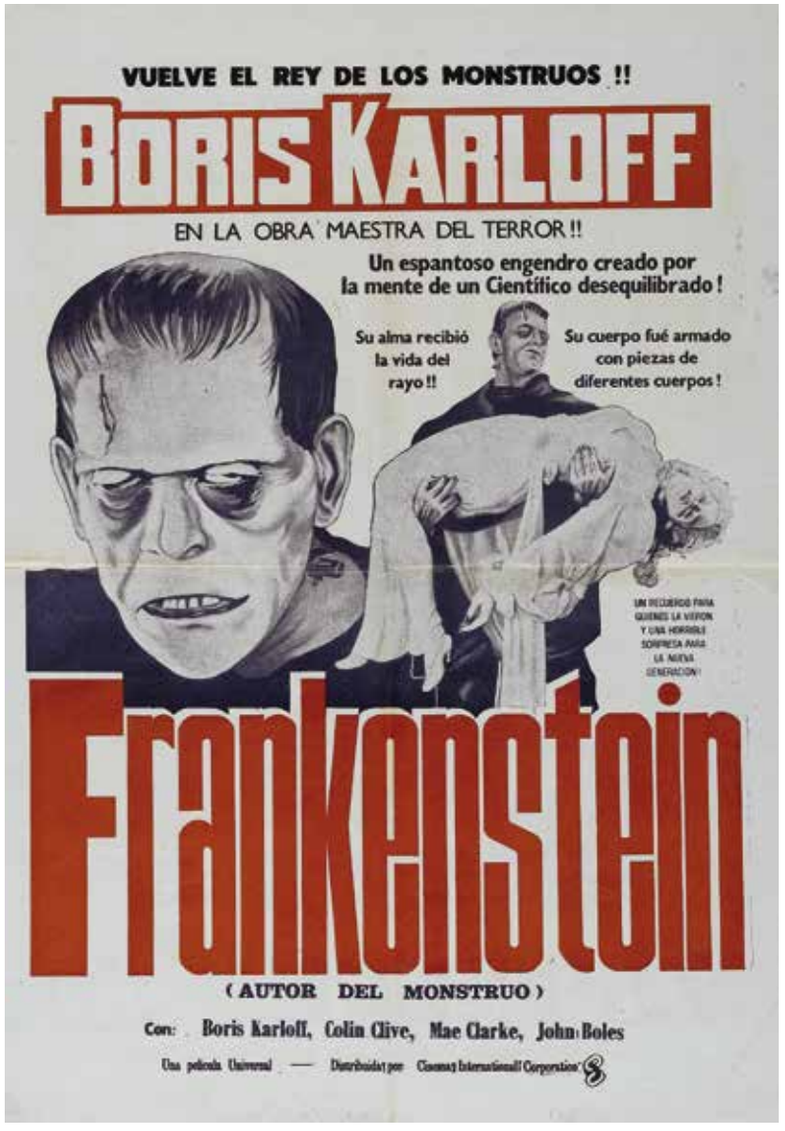
La caracterización final del monstruo es obra del maquillador Jack Pierce, a quien debemos hallazgos como la tonalidad verdosa del rostro, la caída de los párpados, los tornillos del cuello, la cabeza plana o el traje mal ajustado. La representación de Frankenstein creada en la película de James Whale ha llegado intacta hasta nuestros días, recreada y copiada sin apenas cambios, constituye el icono del antihéroe monstruoso y romántico en su mejor versión.

La película consiguió sin duda otorgar la popularidad merecida a la verdadera fuente de inspiración de la misma, la imaginación de Mary Shelley, que con veintiún años, concibe la novela titulada *Frankenstein o el moderno Prometeo* (1818). La autora, esposa del poeta Percy B. Shelley escribió la aterradora historia en las legendarias veladas de un lluvioso verano en Suiza en la Villa Diodati, donde ella y su marido se encontraban pasando las vacaciones invitados por el gran poeta maldito del romanticismo Lord Byron. En compañía también de un cuarto invitado, Polidori, médico y secretario particular del anfitrión, el célebre grupo accedería al juego de escribir la historia de terror más terrible jamás contada, y es así como Mary Shelley superaría con creces a sus acompañantes, escribiendo *Frankenstein,* y con ella, la encarnación de toda una mitología.

De hecho, en la mitología griega Prometeo roba el fuego de los dioses para ofrecerlo a los mortales, lo que le enemista con Zeus que lo castiga a padecer sufrimientos indecibles, y es de esta manera como concibe Mary Shelley su Frankenstein, el médico que apoyado en la ciencia y la razón comete la osadía de crear vida, imprudencia que finalmente se volverá en su contra al crear un ser monstruoso.

La criatura de la película es en cualquier caso más simpática y digna de compasión que en la versión original de Shelley, incluso la caracterización se aleja del ser peludo y deforme que imaginó la autora. Karloff recibió a lo largo de los años miles de cartas de niños que manifestaban su compasión por el monstruo. En este sentido, la sensación de ternura que supo transmitir la sonrisa inocente de Boris Karloff en la escena del juego con la niña es memorable.

El aspecto que sí fue incorporado fielmente respecto al espíritu de la novela es todo lo relativo a la resurrección del engendro. El galvanismo era una técnica que sostenía la posibilidad de insuflar vida a los organismos a través de la energía eléctrica, Mary Shelley junto con el resto de poetas románticos seguían las investigaciones relacionadas, y la película del año treinta y uno trata de recrear los insólitos estudios sobre galvanismo a través de toda la parafernalia eléctrica del laboratorio del doctor Frankenstein.


VUELVE EL REY DE LOS MONSTRUOS !!
BORIS KARLOFF
EN LA OBRA MAESTRA DEL TERROR !!
Un espantoso engendro creado por la mente de un Científico desequilibrado !
Su alma recibió la vida del rayo !!
Su cuerpo fué armado con piezas de diferentes cuerpos !
Frankenstein
(AUTOR DEL MONSTRUO)
Con: Boris karloff, Colin Clive, Mae Clarke, John Boles
Una película Universal — Distribuida por Cinema International Corporation

Podemos imaginar el impacto que tuvo el estreno de la película en los espectadores de la época. En el contexto cultural norteamericano tan alejado del romanticismo centroeuropeo y la literatura gótica, *Frankenstein* tuvo una difícil aunque pronta asimilación previa a un éxito de masas. Ayudó sin duda para ello la excepcional atmósfera que el filme consigue gracias en parte a su dirección artística inspirada en el expresionismo alemán de películas como *Metrópolis* (Fritz Lang, 1927) y *El gabinete del doctor Caligari* (Robert Wiene, 1920).

Las perspectivas imposibles de los escenarios con geometrías distorsionadas y falsas sombras pintadas dotan a las escenas de una atmósfera trágica y surrealista. El metraje se desarrolla prácticamente en una noche perpetua donde las siluetas se recortan en los cielos blanco y negro con una saturación de contraste de gran belleza.

La figura del monstruo completa la ambientación casi fuera de plano, su atemporalidad nos traslada al romanticismo del siglo XIX, sin perder un ápice de vigencia. ⁜

ALAS SOBRE EL MUNDO

1936
WILLIAM CAMERON MENZIES
LA VIDA FUTURA
(THINGS TO COME)

FRAN G. MATUTE

Si se piensa fríamente, resulta todo un anacronismo que el visionario H. G. Wells utilizara algo tan rudimentario como la pluma y el papel para dar forma a su imaginario futurista. Siendo un hombre de su tiempo, y preocupado por las nuevas tecnologías, sin duda era el cinematógrafo el medio más *hachegewellsiano* que existía a principios del siglo XX para materializar esos mundos imposibles que el autor de *La máquina del tiempo* (1895) tenía en su cabeza. De hecho, muchas de sus obras literarias han sido trasladadas con éxito a la gran pantalla, como *La isla del doctor Moreau* (1896), *El hombre invisible* (1897) o *La guerra de los mundos* (1897). Wells y el cine siempre han ido bien de la mano pero, al margen de las citadas adaptaciones, lo cierto es que *La vida futura* (1936), aunque dirigida por William Cameron Menzies, debe reconocerse como «la película de H. G. Wells», por lo involucrado que estuvo en ella el escritor británico.

El guion de *La vida futura* fue escrito por el propio H. G. Wells, tomando como punto de partida *La forma de lo que vendrá,* el ensayo prospectivo que él mismo publicó en 1933. Vestida de distopía inversa, en la que por culpa de las guerras la humanidad retrocede en su progreso a tiempos pretecnológicos, la película expone una serie de hondas reflexiones sobre los sistemas organizativos civiles y la función de la ciencia en nuestra sociedad, estratificando la vida de la ficticia Everytown (que presenta grandes semejanzas con la Londres de entonces) en tres momentos históricos diferentes: en 1940, cuando sufre la primera guerra de los hombres; en 1970, ya regenerada pero viviendo en un estado cuasimedieval por culpa de su dependencia energética; y en 2036, siendo ya una ciudad futurista construida sobre los principios de la ciencia, viviendo en un equilibrio de paz y bienestar tal que el único reto que le queda al ser humano es la indagación constante de lo que le rodea, la conquista de otros mundos.

«¿Por qué se permitió la ciencia? Es el enemigo de todo lo natural en la vida», pone Wells en boca de uno de sus personajes más recalcitrantes. Y así, gracias a este retrato político y humano al que dan vida actores de corte *shakespeareiano* como Raymond Massey, Cedric Hardwick, Ralph Richardson o Margaretta Scott, se nos muestran las caras y las cruces de las guerras, del uso de armas químicas, de la dependencia excesiva de los combustibles, de las relaciones entre ciencia y progreso, tecnología y poder, del ludismo y las tecnocracias... y un sinfín más de interrogantes sobre los que el filme reflexiona con equidad y sin fanatismos, convirtiendo lo que *a priori* se antoja como un mero producto de entretenimiento en un compendio ideológico valioso y profundo, como lo es gran parte de la ciencia ficción como género.

Pero más allá de su indudable poso filosófico y su desgraciada capacidad para anticipar muchos de los eventos históricos que estaban por llegar (recordemos que la película se estrenó en 1936), *La vida futura* destaca por su impecable factura. La construcción de enormes e imponentes decorados filmados desde inteligentísimas perspectivas para crear esa sensación de monumentalidad; el mimo con el que están rodados los nubosos planos aéreos, los acertados y comedidos diseños futuristas de trajes y maquetas… todo ese trabajo de orfebre puso en la vanguardia cinematográfica a los estudios London Films dirigidos por Alexander Korda. Hasta aquel entonces, solo David W. Griffith o Cecil B. De Mille se habían atrevido a filmar producciones de semejantes proporciones. Y en el campo de la ciencia ficción, tuvieron que pasar al menos veinte años, quizás hasta el estreno de *Planeta prohibido* (Fred M. Wilcox, 1956), para que se viera tanta majestuosidad de diseño en la pantalla. La grandilocuencia visual de *La vida futura* está, sin duda, a la altura de las grandes líneas filosóficas y frases lapidarias que contiene.

El trabajo de Menzies en esta película fue tan exquisito que al poco fue contratado por otro de los grandes megalómanos de la época, David O. Selznick, para participar en la que sería la producción más destacada de la década: *Lo que el viento se llevó* (1939). A Menzies se le terminó reconociendo su mirada de diseñador artesano con ínfulas de autor otorgándosele un Óscar honorífico por su participación en la citada película. Pero más allá de su reconocida labor técnica, *La vida futura* quedará como el gran legado de Menzies como director. Podrá sonar a fácil juego de palabras, pero lo cierto es que Menzies y Wells dieron forma con esta película a lo que estaba por venir en la ciencia ficción cinematográfica. ⁙

KLAATU, TERMINA TU TRABAJO

1951
ROBERT WISE
ULTIMÁTUM A LA TIERRA
(THE DAY THE EARTH STOOD STILL)
ANTONIO VILLARREAL

El día que *Ultimátum a la Tierra* fue estrenada en Estados Unidos, un 28 de septiembre de 1951, Stalin estaba aún vivo y al mando de la URSS, Corea del Norte y del Sur estaban en guerra y en los escaparates de las librerías se podía ver todavía una novela distópica publicada dos años antes por un tal George Orwell.

Para el cine de ciencia ficción alienígena, la película de Robert Wise es canónica, lo cual no quiere decir que sea brillante. El argumento es una especie de canto a la paz entre países y planetas que, ojo, emplea por primera vez muchos recursos que años más tarde se convirtieron en clichés del género.

Para empezar, un platillo volante aterriza en pleno Washington D. C. El avistamiento se realiza desde un radar del ejército. Locutores de emisoras de todo el mundo anunciando el prodigioso hecho con una vocecilla nasal para familias apelotonadas alrededor de una radio. Portadas de periódicos inventados (el *Washington Express* y el *Washington Chronicle*) cayendo como si uno las estuviera observando bajo la mesa de cristal del salón, tumbado sobre la alfombra.

Los efectos especiales, si se pueden llamar así, son casi minimalistas pero efectivos. La mayor parte de la acción transcurre a través del diálogo, lo cual es algo refrescante visto más de sesenta años después. Pese a la escasez de medios y la puerilidad de algunos giros argumentales, si hubiera que clasificar *Ultimátum a la Tierra* dentro del género, estaría más cerca de películas como *Contact* o *Encuentros en la Tercera Fase* que de *Independence Day, Men in Black* o incluso del propio *remake* que se hizo en 2008 de *Ultimátum a la Tierra,* protagonizado por Keanu Reeves y Jennifer Connelly y del que hablaremos si alguna vez *Jot Down* edita las 100 peores películas de ci-fi.

La nave, decíamos, llega a la capital de Estados Unidos y de ella desciende un señor de aspecto humanoide, rostro anguloso y modales británicos: Klaatu. Junto a él desciende Gort, una especie de Robocop de tres metros de alto con textura de boatiné plateado. Segundos después de bajar por la rampa para minusválidos del platillo volante, Klaatu dice que viene en son de paz y buena voluntad, y al tratar de entregar un regalo a los hombres —una avanzada antena para detectar formas de vida alienígena— recibe un disparo en compensación.

Pero el extraterrestre interpretado por Michael Rennie no se despeina, y trata a los terrícolas con condescendencia: «Soy impaciente con la estupidez. Mi gente ha aprendido a vivir sin ella», dice el tío.

En el hospital al que es llevado, los médicos fuman todo el rato. También los policías en la calle. Es otro de los atractivos de la película.

¿Qué ha venido Klaatu a hacer a la Tierra? Enviar un mensaje extremadamente importante. ¿Cuál? No puede decirlo hasta que no estén todos los mandatarios mundiales delante. Pese a reconocer que los humanos solo responden ante una acción violenta y contar con un robot gigante y destructor, Klaatu decide escapar, hacerse pasar por un tal Carpenter y meterse en la pensión de la señora Crockett donde conocerá al niño Bobby y su madre, Helen Benson, interpretada por Patricia Neal, que una década después haría de señora Failenson en *Desayuno con Diamantes.*

FROM OUT OF SPACE .... A WARNING AND AN ULTIMATUM!
THE DAY THE EARTH STOOD STILL
MICHAEL RENNIE · PATRICIA NEAL · HUGH MARLOWE
20th
JULIAN BLAUSTEIN · ROBERT WISE · EDMUND H. NORTH

En esos momentos, la película adquiere un sano color costumbrista que incluye visitas con Bobby a los monumentos de Washington y diálogos deliciosos como:

Señora Crockett: «Usted está muy lejos de su casa, ¿verdad, señor Carpenter?».
Klaatu: «¿Cómo lo ha sabido?».
Señora Crockett: «Puedo distinguir un acento de Nueva Inglaterra cuando lo oigo».

Los guiños a la guerra fría y al entendimiento son constantes, en ocasiones se duda de que los del platillo sean realmente alienígenas, «ya sabes a qué me refiero». Pero con un platillo volante de por medio, la cosa ha de complicarse. La impaciencia de Klaatu por distribuir su trascendental mensaje choca con la negativa de las autoridades locales a sentarse con los rusos en la misma mesa. El extraterrestre decide entonces congelar la vida de las personas durante treinta minutos. ¿Cómo? Tirando del cable y apagando la electricidad a nivel planetario.

El momento álgido de la trama es cuando Klaatu enseña a la señora Benson la frase para evitar que Gort destruya a todos los habitantes del planeta, cosa que ocurrirá si el pacifista mensajero interplanetario es asesinado. De ahí vienen esas tres palabras que todo aficionado al género conoce: «Klaatu Barada Nikto».

¿Logrará Klaatu transmitir a los terrícolas su mensaje de vital importancia para la vida en el planeta? ¿Será este mensaje tan kitsch e intrascendente como esta crítica parece implicar? ¿Será un final tan extemporáneo irrelevante para clasificar a *Ultimátum a la Tierra* como una de las mayores joyas del género de invasiones extraterrestres? ⁙

HOMENAJE A LA

LUCHA COLECTIVA

1953
BYRON HASKIN
LA GUERRA DE LOS MUNDOS
(THE WAR OF THE WORLDS)
PAULA CORROTO

H·G·WELLS'
THE War OF THE Worlds
COLOR BY TECHNICOLOR
PRODUCED BY GEORGE PAL · DIRECTED BY BYRON HASKIN · SCREEN PLAY BY BARRE LYNDON · A PARAMOUNT PICTURE

Hubo una época, cuando debía de tener doce o trece años, en la que me apasionaba la ciencia ficción. Me encantaban películas como *La fuga de Logan* o *Flash Gordon.* Todo lo que tuviera que ver con el espacio, porque era algo inescrutable y misterioso. Y, además, los trajes futuristas molaban: llenos de colores como los que hoy utilizan los que hacen *running,* montañismo o escalada. De hecho, escribí algún relato fantástico que a saber dónde estará hoy. Por aquel entonces también vi *La guerra de los mundos,* del año 1953 —la vería en la tele, ya que era a finales de los ochenta o principios de los noventa— y recuerdo perfectamente las naves voladoras con ese cuello de jirafa. Y algo debió de quedar en mi cerebro porque es una película que siempre está ahí. Me pasa lo mismo con *La invasión de los ladrones de cuerpos,* de 1956.

Después, aquello de la ciencia ficción se me pasó. A veces lo achaco a la pérdida de la imaginación y a las toneladas de realismo que he bebido desde entonces. Soñar con mundos extraños se ha vuelto difícil. Por eso me ha encantado volver a verla recientemente. Y, es curioso, por una parte se mantiene la fascinación y, por otra, creo que ya soy incapaz de ver una película con ojos completamente vírgenes. Bueno, esto seguro que ya imposible.

De La guerra de los mundos, dirigida por Byron Haskin —director de películas de aventuras (*La isla del tesoro, Tarzán en peligro*) y catástrofes (*Cuando ruge la marabunta*)— se ha escrito de todo. Primero, que está basada en la obra de H. G. Wells y que la escribió como una crítica a la sociedad victoriana de su época allá en 1904. Después, que formó parte de esos filmes norteamericanos que, aunque retrataban una guerra del mundo contra los marcianos —y se hicieron unos cuantos en los años cincuenta, como *The thing, Ultimátum a la tierra* o *La tierra contra los platillos volantes*—, en realidad, eran una metáfora de la guerra fría que acababa de comenzar. EE. UU. era el mundo bueno, la humanidad y la civilización. La URSS, los marcianos malísimos que se encargaban de destruir todo a su paso y que, además, no creían en dios. Un dato: a uno de los primeros que se cargan en esta película es a un cura que intenta dialogar con ellos con la Biblia por bandera. Y un segundo dato: cuando los humanos están contra las cuerdas, a los norteamericanos lo único que se les ocurre es lanzar una bomba atómica (como si no hubiera sido suficiente con Hiroshima y Nagasaki). La desgracia que tienen es que a estos seres les da un poco igual. Han desarrollado una capa electromagnética que hace que hasta una bomba de este calibre les rebote. Por supuesto, en este caso ni radiación ni nada. Lanzan una bomba atómica como si hubiera sido un petardo fallero.

La tercera interpretación tiene que ver con el miedo al otro, al extranjero. Los marcianos son esos seres extraños que vienen de fuera y a saber con qué intenciones, que seguro que nada buenas. Y eso que los chicos de EE. UU. lo primero que hacen cuando el primer meteorito se ha estrellado contra la Tierra —por supuesto, en California, dónde si no— es acercarse a él y darles un efusivo saludo con un «¡Bienvenidos a California!». La respuesta del marciano es contundente: un rayo mortífero y se acabaron las tonterías. Si es que no, los extranjeros nunca vienen con buenas intenciones, saldría diciendo el espectador de turno en 1953.

No obstante, mi interpretación es menos crítica. O al menos esta vez me ha parecido ver algo distinto. *La guerra de los mundos* es un homenaje a la colectividad. Cuando cae el meteorito y el doctor Forrester (interpretado por Gene Barry, que después se distinguió sobre todo en el teatro y al que incluso Steven Spielberg rescató para su versión de la película de 2005) se da cuenta de la amenaza, se ponen en marcha toda una serie de dispositivos y acciones que tienen que ver con todo un equipo humano. Se llama al ejército y este se pone a luchar en bloque con ejércitos de otros países (aliados y buenos, como Inglaterra, claro). De lo que se trata es de salvar a la humanidad y eso tiene que ser un esfuerzo entre todos. Porque si no, todos vamos a morir, y no interesa. Es interesante descubrir que en la película de Spielberg la cosa cambia y se trata más bien de un hombre solo, interpretado en este caso por Tom Cruise, frente a los invasores. Un reflejo sobre cómo hemos cambiado la lucha colectiva por la individual. O eso sucedía en la década de los 2000.

Dicen que *La guerra de los mundos* es una película de serie B, y esa coletilla no suele ser muy positiva. Yo creo que es una gran película que, además, tiene unos enormes efectos especiales: ganó el Óscar en esta categoría. ¿Cómo consiguieron mostrar a esos marcianos sobrevolando la ciudad de Los Ángeles y destruyéndola con sus rayos mortíferos? Y luego están todos los cacharros que utilizan para detectarlos y analizarlos con nombres un tanto imposibles que hoy nos suenan a los que usaba el profesor Bacterio en *Mortadelo y Filemón.* Atentos a otro dato: cuando intentan entender cómo ven los marcianos aducen que es una técnica muy parecida a la de la televisión. Claro: la tecnología más hipermoderna de una época en la que no existía internet y ni siquiera se había llegado a la Luna. Fascinante. ⁜

¡¡¡GRRRRRRROOOOOOAAAAARRRRRGH!!!

1954

ISHIRÔ HONDA

JAPÓN BAJO EL TERROR DEL MONSTRUO / GODZILLA

(GOJIRA)

NOEMÍ LÓPEZ TRUJILLO

Aquella mañana el aliento me olía especialmente mal, pienso mientras me asfixio. Se me estrecha tanto la garganta que los músculos de uno y otro lado se tocan. Pero solo alcanzo a recordar el hedor del día en que comenzó todo. Horas antes había visto un resplandor, silencioso al principio, estrepitoso después. Estados Unidos acababa de lanzar una bomba de hidrógeno junto a mi guarida. Apreté las garras, decidí salir, buscar un lugar tranquilo. No, otra vez no, me dije. Mi piel, hosca y ajada tras la bomba atómica de 1945, no resistiría de nuevo.

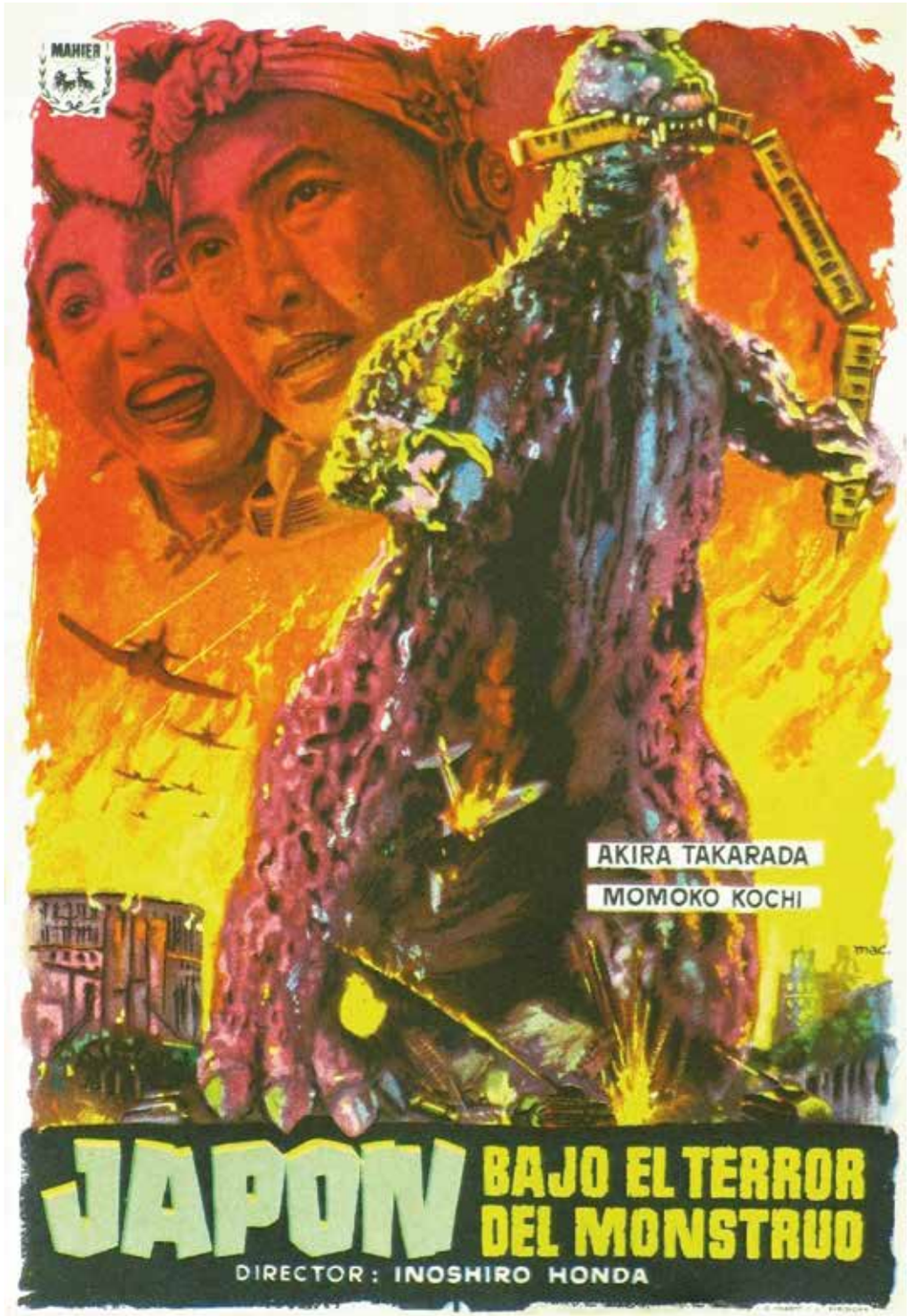
Fuera soy torpe, apenas puedo mover las piernas sin que se me enreden en los matorrales. Intento pisar terreno liso. No estoy acostumbrado a la luz, el sol es tan fuerte que un velo blanco lo entierra todo. Grito desesperado. Y entonces les distingo. Una muchedumbre que está tan aterrada como yo. El espanto se arraiga en sus caras, sus rasgos se pliegan. De repente, parece que nacieron viejos y asustados. Me miran, me señalan y gimotean con mi nombre colgando de su boca.

Atún contaminado, lluvia ácida y, ahora, un reptil hipertrófico. No soy lo que necesita Japón tras las bombas atómicas. Por eso volví al mar. Quise buscar alimento, pero el océano también tiene las heridas traumáticas del hombre. No. Si el humano me ha engendrado, el humano tendrá que ayudarme. Volví a emerger, esta vez de noche, para que la luz fecunda no me arrebatase la vista. La lobreguez me calmó, pero enseguida algo me arañó la piel. A lo lejos, una decena de hombres me disparaba. El monstruo debía ser aniquilado. Los proyectiles se me enganchaban en las escamas, me desgarraban la piel y se me hincaban en los ojos. Esas minúsculas balas.

Intenté acercarme a ellos, atizarles un zarpazo, cuando perdí el equilibrio. La solución a mi apremiante avance era una valla electrificada. Grité enfurecido, como gritaban los niños de Hiroshima. Un alarido animal y descarnado que precede a ese miedo que te envejece el corazón repentinamente, lo encanece y lo mata. ¡¡¡Grrrrrrrrrrrrooooarrrrrrrrrrrrrgh!!! Mi hocico no solo se abrió para amenazar a mis adversarios. Aquel lamento vengativo y fiero desprendió una llama que incendió todo lo que había a mi alrededor. La radiación me había provocado fuertes dolores de cabeza, pero me había dotado de un aliento atómico con el que podía derrotar la ciudad. Airado, comencé a andar, mientras los tanques apuntaban y disparaban. Apuntaban. Disparaban. Disparaban. Disparaban. Las madres y los niños, en sus escondrijos, ya tenían grabados en su rostro los implacables surcos del miedo. Los relamidos jardines quedaban triturados a mi paso, mientras los coches se me clavaban en los talones. Los cables me exprimían el cuello. Los árboles me golpeaban el cuerpo. Cada intento de retirarme era extenuante. Ellos contra mí, yo contra todos. Japón se había vuelto monstruosa de manera literal y metafórica: por un lado, mi fisiología, ahora mutante, y por otro, la moral humana. Combatiente, destructiva y belicosa por su propia salvación.

A aquellos hombres les esperaba una muerte horrible. Despellejados, aplastados o con alguna extremidad arrancada, y sin embargo se obstinaban en fotografiarme. Los relámpagos de sus cámaras me enfurecían. Antes de regresar al mar, agarré la torre de control y escuché a uno de ellos: «Se está aproximando hacia esta emisora. Ya no queda tiempo para protegernos, ¡no sabemos qué será de nosotros! ¡Parece ser nuestro fin!».

Mientras me asfixio, los muertos a mi alrededor flotan. La ciencia tiene el remedio para matar al engendro: desintegrar el oxígeno del agua con una bomba. La bahía de Tokio, un cementerio. Me asfixio y solo pienso que el hombre es un monstruo para el hombre. Que Gojira es un monstruo para el hombre. Y el hombre, un monstruo para Gojira. ⁙



TÚ HABLAS DE LA LUZ, YO HABLO DE LA NOCHE

1954

RICHARD FLEISCHER

20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO

(20,000 LEAGUES UNDER THE SEA)

MAR PADILLA

El mal y la muerte es lo más difícil de explicar a un niño. La vida en sí misma o las maravillas del planeta Tierra, en cambio, no ofrecen mayor dificultad, no necesitan puntualización alguna. Para ayudarnos, entretenernos y abrir bien los ojos a nuestro alrededor, Julio Verne inventó la literatura científica, a través de la cual imagina el desarrollo del futuro a partir de artefactos inventados. Se da la circunstancia de que Verne es uno de los escritores más populares de todos los tiempos, lo que significa que la especie humana, quizás, no es tan descabelladamente estúpida como a veces se piensa.

Julio Verne concebía la vida como un viaje, una aventura que contiene el *spoiler* que todos sabemos. Su primera obra de ficción científica es *París en el siglo XX,* una novela que fue rechazada por pesimista: presagiaba una sociedad en que la gente viviría obsesionada con el dinero, la velocidad y, sí, una red mundial de comunicaciones. Una de las preocupaciones del gran autor francés era que la humanidad no siempre está a la altura de sus progresos técnicos. Un caso exactamente aplicable, por ejemplo, al uso de la bomba atómica. Y un fenomenal hongo nuclear es la imagen predominante en los últimos metrajes de *20.000 leguas de viaje submarino*. Es una película de Walt Disney, sí, pero también es 1954, tiempos de guerra fría y paranoia nuclear.

El capitán Nemo es un genio de la ciencia que decide abandonar un mundo que considera cruel y dominado por leyes injustas —luego sabremos que la causa es que el gobierno de su país torturó y mató a su familia—, para buscar una nueva vida bajo las aguas a bordo de un artefacto producido por él mismo que es una obra maestra de la tecnología: el submarino Nautilus. En el transcurso de la película, hace prisioneros al profesor Aronnax, a su ayudante Conseil y el arponero Ned Land, quienes descubren la asombrosa vida marina surcando diferentes océanos y la maravilla técnica del Nautilus. A su vez, a lo largo del oscuro viaje van sumergiéndose en la compleja personalidad del capitán Nemo, un ser cada vez más iluminado por su odio a lo establecido.

Rodada en Bahamas y Jamaica, *20.000 leguas…* es, probablemente, una de las mejores películas que Disney ha hecho jamás. Contó con un equipo de extraordinarios actores, una hazaña entonces para un emporio dedicado enteramente a los niños: el capitán Nemo es James Mason, espléndido en este tipo de personajes retorcidos y extraños, sea como Brutus en *Julio César*, como el espía en *Con la muerte en los talones*, Humbert Humbert en *Lolita*, o como ayudante del doctor Mengele en *Los niños del Brasil*.

Su oponente en *20.000 leguas…*, todo ímpetu vital, solo pendiente de comer, beber y amar, que se rige por las leyes de la naturaleza —sin pretender dominarlas más que a golpe de arpón— es Ned Land, interpretado por el grandísimo Kirk Douglas, un huracán imponente con su sonrisa, su pelo rubio al viento y su espalda de estibador levemente vestida con camiseta blanca a rayas rojas. Nemo y Land se saben opuestos y se odian, y solo les une su amor por la música, pero incluso en eso son antagónicos: mientras Land canta canciones de taberna, Nemo interpreta a un tortuoso Bach en su lujoso órgano, ubicado en su lujosa sala retro —terciopelo rojo, madera *vintage*, hierro forjado— del costoso Nautilus.

La otra pareja son el profesor francés Aronnax, interpretado correctamente por Paul Lukas, y Conseil, al que da vida un fondón Peter Lorre, algo extraño en un papel tan equilibrado y, por tanto, anodino. En esta relación de dobles parejas, Ned es, a su vez, el Sancho Panza de Aronnax, un hombre seducido por la figura de Nemo que empieza a soñar con abandonar la idea de regresar a tierra y abrazar para siempre la oscura vida bajo las aguas, a bordo del Nautilus.

En el transcurso de la película vemos que la locura de Nemo/James Mason se expande, hasta tomar la decisión, por motivos ideológicos, de volar un barco cargado de armas y, a su vez, lleno hasta la bandera de tripulación, esto es, de hombres de mar como él. Herido en la lucha, los dementes ojos de James Mason delatan que, a su vez, ha decidido que si su destino final es la muerte, el maravilloso Nautilus y el resto de tripulantes le van a acompañar hasta las tinieblas. Pero esos planes no son los de Ned quién, junto con Conseil y el profesor Aronnax consigue finalmente huir del submarino y salir a la superficie, a la luz. La explosión final del Nautilus y la isla Vulcania quedan veladas por el recuerdo de las últimas palabras del capitán Nemo, finalmente en su rostro más humano: «tengo esperanza en el futuro cuando el mundo esté preparado para una vida nueva y mejor». ⁙

UNA VAINA LOCA

1956
DON SIEGEL
LA INVASIÓN DE LOS LADRONES DE CUERPOS
(INVASION OF THE BODY SNATCHERS)

E. VASCONCELLOS

Señora, escúcheme antes de que sea demasiado tarde.

Ya están aquí.

La plaga se extiende rápidamente por el sur de California. Cierre las puertas y no pierda de vista a sus hijos. Permanezca junto a su marido y prepare café. También para los críos. Una simple cabezada y esos monstruos le robarán su vida y sus recuerdos. Puede que sus asquerosas vainas ya estén creciendo en su invernadero; puede que los seres que albergan en su interior ya hayan madurado y se parezcan a usted.

Que sean usted.

¡Vaya a comprobarlo, por el amor de Dios! ¡Mire también en el sótano y en el cuarto de herramientas! Y si encuentra uno de esos pútridos vientres del mal, ¡prendale fuego!

…

Oiga.

¿Sigue usted ahí?

¡No se aparte del aparato, maldita sea! ¿Es que quiere convertirse en uno de ellos? ¿En un espárrago sin sentimientos? Atienda a lo que le digo: están entre nosotros. No escuche a sus vecinos. No confíe en sus amigas. Los testigos que han sobrevivido a sus repugnantes propósitos aseguran que es imposible distinguirlos de los seres humanos.

¿Qué los hace diferentes, señorita?

Hay algo que les falta. No hay emoción en sus ojos, ¡no hay nada en absoluto…!

La policía se refiere a ellos como «ladrones de cuerpos». Los primeros casos se registraron hace un mes en la pequeña localidad de Santa Mira. En menos de una semana todos sus habitantes habían sido abducidos. Solo un hombre logró escapar, el doctor Miles Bennell. Las autoridades del Estado le tomaron por loco.

Dígame, Miles, ¿puedo llamarle Miles? ¿Cómo sucedió todo?

La gente empezó a comportarse de un modo extraño. El pequeño Johnny Grimaldi decía que su madre era otra persona y pronto aparecieron más casos iguales. Dan Kauffman, el psiquiatra local, dijo que se trataba de «una epidemia de histeria colectiva». Zanjó el asunto diciendo que la gente estaba preocupada «por lo que pasa en el mundo». Maldito seas, Dan, ¡menuda estupidez!

¿De dónde vienen esas cosas, doctor?

Al principio pensé que se trataba de alguna clase de mutación vegetal. Un efecto inesperado de la radiación atómica, ya sabe. Pero estaba equivocado. Me gustaría darle más detalles, Bill, pero podría ser peligroso.

Este humilde reportero ha tenido acceso a información clasificada sobre los «ladrones de cuerpos» y tiene una teoría al respecto. ¿Sabía usted que hablan de un mundo *sin dolor* en el que todos seremos *iguales*? ¿Que celebran aquelarres diabólicos en la vía pública? ¿Entiende lo que eso significa? ¿No?

¡Que el valiente Joseph McCarthy tenía razón!

Los enemigos de la patria se han infiltrado entre nosotros con el venenoso disimulo de las serpientes. Han propagado sus ponzoñosas ideas soviéticas con ayuda de los agitadores de Hollywood y no pararán hasta acabar con todo lo bello que hay en este país…

¡Dmytryk! ¡Trumbo! ¡Bacall!

¡Arderéis todos en el infierno!

¡Y tú también, Bogart! ¿A quién pretendes engañar, sucio *commie* engominado?

Un minuto, tenemos una llamada. No. No puede ser. Bakersfield y Lancaster han caído. Esas cosas están a las puertas de la ciudad. Han tomado el control de las carreteras. Camiones. Traen camiones cargados de vainas. Oh, señor, apiádate de mí. ¿Por qué no acabamos con ellos cuando tuvimos la oportunidad? Ah, ya recuerdo, porque el cobarde de Roosevelt se sentó a negociar... ¡Así llueva la sangre sobre tu tumba y la de Stalin! ¡Así caigan las plagas de Egipto sobre tus hijos! ¡Así…!

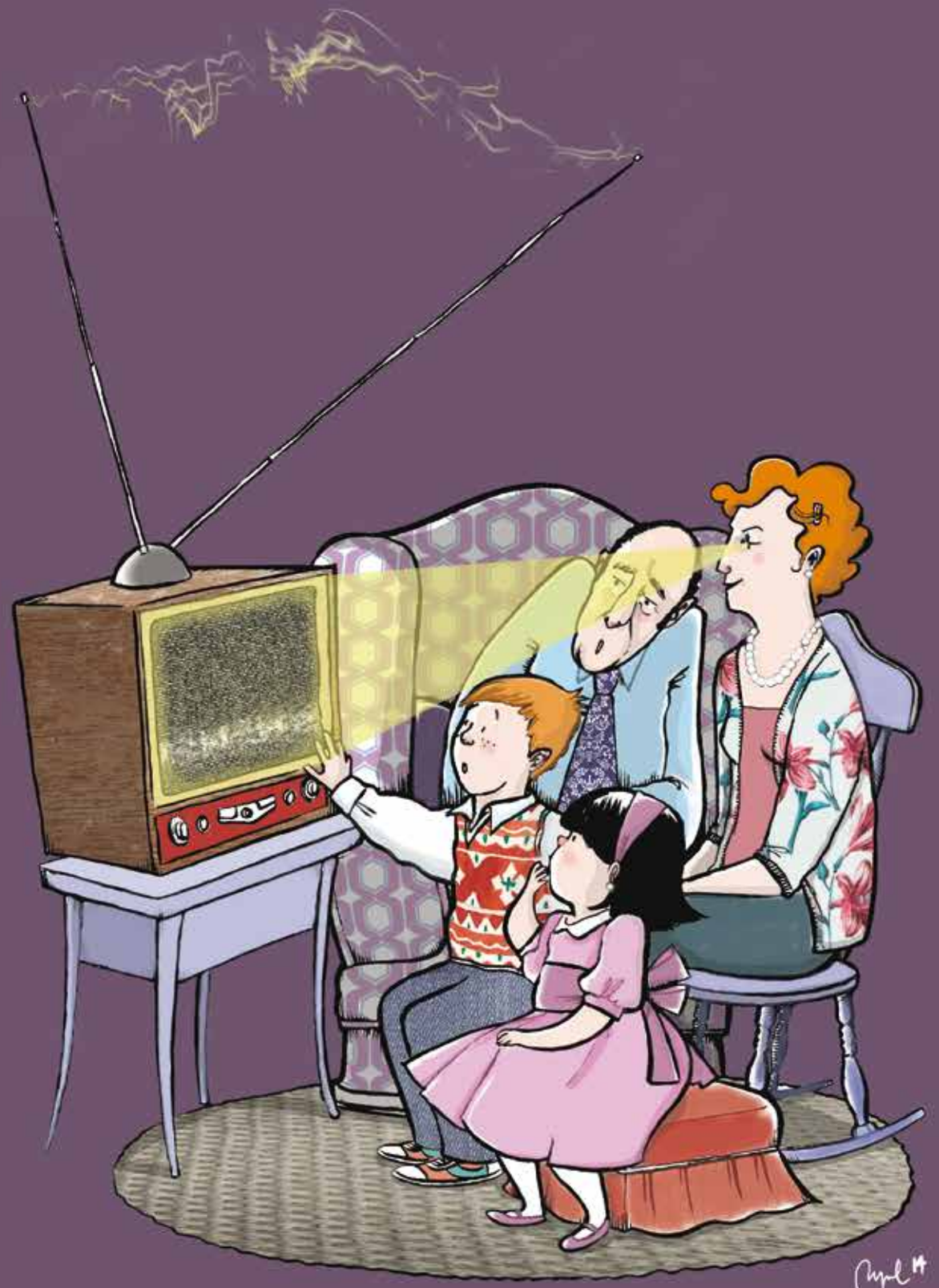
¡¡…!!

Está usted escuchando la KWG 94 punto 3. Son las once y treinta y siete minutos de la noche y el cielo está despejado como la mente de un marine americano. Les habla Larry Adams. Relájense y disfruten de la extraordinaria Billie Holliday, en directo para ustedes desde el Grand Park Hotel de Las Vegas, Nevada.

You go to my head
And you linger like a haunting refrain
And I find you spinning round in my brain
Like the bubbles in a glass of champagne

… ⁜

LA INVASION DE LOS
LADRONES DE CUERPOS
DANA WYNTER · KEVIN McCARTHY
LARRY GATES CAROLYN JONES KING DONOVAN SAM PECKINPAH
Un film de DON SIEGEL Basado en un relato de JACK FINNEY



PSICOANÁLISIS Y MINIFALDAS

1956

FRED M. WILCOX

PLANETA PROHIBIDO

(FORBIDDEN PLANET)

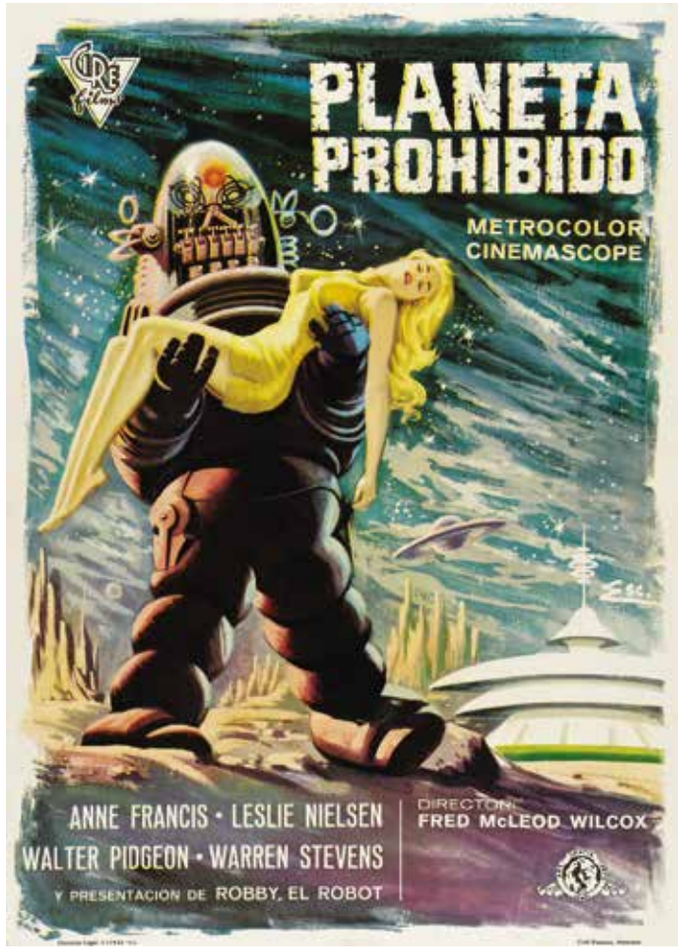
FERNANDO OLALQUIAGA

Junto a *La invasión de los ladrones de cuerpos* y *Ultimátum a la Tierra, Planeta prohibido* es la mejor película de ciencia ficción que salió de los EE. UU. durante los años cincuenta. Y de estas tres, la cinta de Fred M. Wilcox —director de *Lassie Come Home*, una película que redefinió el empleo de la expresión «llevar una vida de perros»— es la única que podemos considerar totalmente acotada dentro del género. En aquella década las autoridades norteamericanas estaban con la mosca detrás de la oreja y no les costaba mucho localizar bolcheviques, reales o imaginarios, horadando la conciencia moral de los granjeros de Oklahoma, los torneros de Pittsburgh, los sindicalistas de Chicago y, cómo no, los actores, guionistas y directores de Hollywood. No es extraño que cada historia que se rodara tuviera un doble sentido; uno puramente lúdico y otro político que las agencias pertinentes no tenían problema en interpretar de más de una manera contrapuesta. En general, cada amenaza a la civilización representada en una pantalla era explicada como un ataque comunista o como una representación subversiva del estado opresor norteamericano, según le viniera bien a la acusación. Allen Adler, el autor de la historia de *Planeta prohibido* y de, entre otras, esa maravilla titulada *Behemoth the monster,* no tardó mucho en ser purgado durante la segunda ola anticomunista. Viendo la narración que se desarrolla en esta película, nadie podría adivinar la razón, salvo que la clara referencia al inconsciente *jungiano* despertara los instintos más desarrollados y dispuestos a saltar con rabia sobre cualquier concepto que tuviera que ver, aunque fuera muy tangencialmente, con la colectividad.

Planeta prohibido tiene muchas virtudes y no pocos y horrorosos defectos. Es la primera película de la historia del cine que se desarrolla completamente fuera de la Tierra, y en la que una nave espacial de construcción terrestre surca el espacio a velocidades superiores a la de la luz. Este primigenio platillo volante nos ofrece el aterrizaje más hermoso jamás rodado; el descenso de la C-57D sobre la superficie de Altair es un breve momento que vale más que trilogías enteras rodadas cuarenta años después. También nos presenta al primer robot dotado de cierta personalidad. Robbie es una suerte de muñeco Michelín mecánico y analógico capaz de fabricar 200 litros de güisqui de Kansas en menos de veinticuatro horas, para solaz y alivio del cocinero de la tripulación. No cabe más humanidad dentro de un autómata anterior a la invención de los circuitos integrados que la que desarrolla Robbie en esta transacción comercial, en la que, además, no recibe nada a cambio.

La historia sigue muy vagamente la estructura de *La Tempestad* de Shakespeare. Un filólogo que lleva veinte años aislado en el planeta Altair —una vez más, uno se podría plantear el espinoso asunto de la medición del tiempo— y que además, por medio de un ingenio perteneciente a una antiquísima civilización extraterrestre, ha aumentado su inteligencia a niveles que en no pocos planetas se podrían considerar ilegales, recibe por fin noticias de la misión militar que debe llevarlo de vuelta a casa. Como era de esperar, el filólogo está loco aunque no lo sepa, y no solo se niega a recibir ayuda sino que genera una serie de accidentes violentos, con muertos y todo, entre los cuales no es el menos perturbador la presencia de su hija. Esta muchacha, nacida en el planeta, no ha visto jamás un hombre que no sea su padre, y por tanto su contacto con la dotación de la nave, que por otro lado no rezuma saber estar, tiene consecuencias que resultan vergonzantes para el espectador. No solo vemos besos que serían capaces de hacernos abrazar la castidad como una opción más excitante, sino que además la chica recibe del capitán la orden de tapar sus vergüenzas cuando se presenta luciendo una minifalda —anticipándose a Mary Quant en nueve años— y para redimirse le encarga a Robbie que le fabrique a la menor brevedad posible un vestido que no le deje a la vista ni el blanco de los ojos.

A pesar de este sexismo, que las grandes obras maestras de todas las épocas no solo evitan sino que además combaten, el guion de Cyril Hume —descendiente de David Hume— no debe ser vilipendiado. En *Planeta prohibido* tenemos todo lo que será *Star Trek*. Exploración, civilizaciones extraterrestres, un platillo volante deslumbrante, conflictos morales y, digámoslo también, una buena dosis de espiritualidad bastante barata. «Todos tenemos monstruos en el subconsciente, por eso necesitamos la ciencia y la religión», dice el gran Leslie Nielsen cerca del final de la película. Puede ser. Pero más productivo y satisfactorio es prescindir de esas lecciones y centrarnos en disfrutar, por ejemplo, de las sombras que subrayan la tipografía del título de la película nada más comenzar, mientras suena una banda sonora electrónica realmente sensacional; unas sombras que se pierden en un punto de fuga mucho más lejano que Altair o las Pléyades, y que tanto nos recuerdan la forma de un destructor imperial que surge de la nada en persecución de una pequeña embarcación consular, hace ya tantos años, en ese lugar tan lejano. Y centrarnos en disfrutar con muchos detalles que volveremos a ver después, en otras películas más modernas; unos detalles que buscaremos tantas veces como nos sea posible, pero que no siempre encontraremos igual de bien representados. ⁙



SCOTT CAREY VS. GREGORIO SAMSA

¿SUEÑAN LOS INSECTOS MUTANTES CON SER POLVO DE ESTRELLA?

1957
JACK ARNOLD
EL INCREÍBLE HOMBRE MENGUANTE
(THE INCREDIBLE SHRINKING MAN)
DOLORES GLEZ. PASTOR

De todos los terrores infantiles, la metamorfosis del increíble hombre menguante es la que más se grabó en mi memoria. ¿Hay algo más terrible que avanzar milimétricamente día a día, hacia la nada, mientras somos progresivamente conscientes de que jamás podremos pararlo?

Un niño no piensa, al fin y al cabo, que esa reflexión habrá de venirle algunas veces más de algún modo en su vida adulta. Llegado el momento sabremos que la muerte nos iguala, lo que nos permitirá convivir con un destino desconocido sin que el terror nos paralice ni nos aísle.

Pero ¿qué sucede si la metamorfosis es repentina, excluyente e irreversible?

Gregorio Samsa despierta un día convertido en un insecto gigante y a Scott Carey la vida le cambia una tarde de verano bajo una nube radioactiva, aunque le lleva varios meses hilar los hechos que le enfrentan más que a un cambio radical, a un progresivo abandono del mundo que ha conocido, y que día tras día, a diferencia del de Gregorio, se vuelve extraño aunque igualmente hostil.

Gregorio nunca dejará de percibir su entorno tal como era antes de la mutación: su habitación, la puerta, las estancias, sus padres, la criada, su querida hermana... Las vidas de todos cambian pero solo hay un monstruo, Gregorio mismo. Scott Carey sin embargo nunca será realmente un monstruo, solo una versión degenerada de sí mismo mientras todo su entorno va transformándose en una monstruosidad gigantesca.

Luisa y Greta, esposa de Scott y hermana de Gregorio, respectivamente. Dos ángeles que velan sacrificadamente por el mutante y el mutado y que serán víctimas de otra mutación, la de sus afectos. Luisa hacia la culpabilidad por no poder acompañar a Scott en su «viaje», Greta hacia la indiferencia necesaria para seguir viviendo («Solo tienes que desechar la idea de que se trata de Gregorio. El haberlo creído durante tanto tiempo ha sido nuestra auténtica desgracia»).

El señor Samsa, padre de Gregorio, es un mantenido de su hijo hasta la metamorfosis. Scott sin embargo debía su prosperidad a su hermano, pudiente publicista, que le cede la lancha en la que disfrutan —fatalmente— sus vacaciones y del que depende el trabajo que perderá tras su desgracia, como Gregorio. A Gregorio le encierran y lo ocultan, Scott elegirá exhibirse ante los medios, para lograr el sustento familiar.

Las necesidades fisiológicas de Gregorio, explícitas y obsesivas, frente a la preocupación soterrada de Scott por la falta de sexo con su mujer, implícita en los diálogos y los reproches. Es especialmente tierno el pasaje del romance de Scott con la enana, tan parecida a Luisa, y a la que renuncia para no revivir una segunda decepción futura sabiendo que la metamorfosis seguirá su curso. Gregorio sin embargo apenas percibe que su cuerpo es ya otro, sus humores y dimensiones distintos, el dolor, su nueva voz y sus torpes movimientos de insecto le son ajenos. Gregorio se empeña en visibilizarse ante los suyos a cada momento como si su apariencia no hubiera cambiado, para siempre.

En una elipsis terrible, el cuerpo de Gregorio desaparece tras exhalar su último suspiro («No tienen que preocuparse de cómo deshacerse de la cosa esa de al lado. Ya está todo arreglado», diría la asistenta). A Scott sin embargo le dan por desaparecido y mientras su familia huye de la casa hacia una vida nueva como la familia de Gregorio, el increíble hombre menguante vive y sigue sobreviviendo.

No hay Más Allá en la triste existencia de Gregorio Samsa, ni siquiera en el recuerdo o el duelo de su familia, pero acaso da muchísimo más miedo el viaje hacia lo infinitesimal de Scott Carey, adentrándose hacia otros mundos tan desconocidos para nosotros como el cielo, fundiéndose día tras día de modo consciente con la materia misma de la que estamos hechos, eternamente. ⁙

A FASCINATING ADVENTURE INTO THE UNKNOWN!
THE INCREDIBLE
SHRINKING MAN
starring GRANT WILLIAMS · RANDY STUART with APRIL KENT · PAUL LANGTON · RAYMOND BAILEY
Directed by JACK ARNOLD · Screenplay by RICHARD MATHESON · Produced by ALBERT ZUGSMITH · A UNIVERSAL-INTERNATIONAL PICTURE

LA PRIMERA VEZ QUE TE VI, CINE

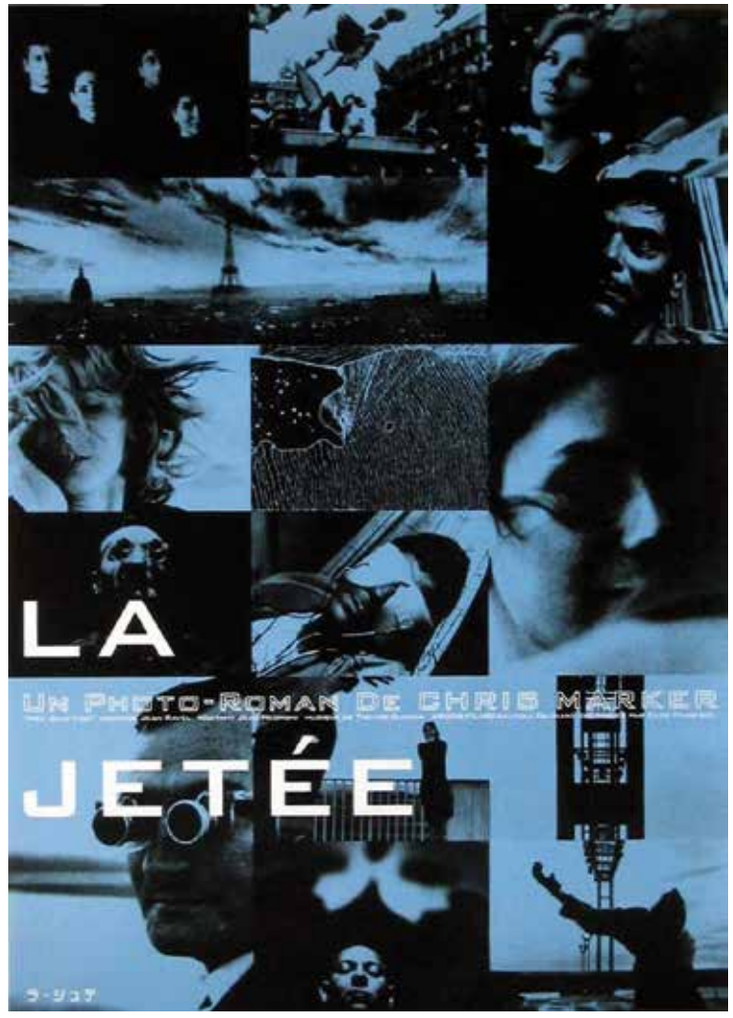
1962
CHRIS MARKER
EL MUELLE
(LA JETÉE)
RAQUEL BLANCO

«El súbito estruendo, el grito de la mujer…».

La Jetée es una película extraordinaria. Lo es no solo por la enorme influencia que ha tenido en buena parte de lo que ha pasado en la escena cinematográfica después de su estreno en 1962. No exagero: a qué fuente hubiera tenido que ir Terry Gilliam para *12 Monos*; esta tal vez sea la más obvia. La única película de Chris Marker que no es un ensayo, además (¿O sí lo es?). Sino también, es decir; un filme compuesto por fotografías —solo fotografías— que se van sucediendo una detrás de otra con un oficio tal que es fácil obviarlo, percibir movimiento, incluso, mientras una voz en *off* exquisita, absorbente, inquietante e hipnótica por momentos, va narrando la historia de un hombre obsesionado con una imagen de su pasado al que unos científicos que viven bajo tierra —la superficie es inhabitable— seleccionan para participar en un experimento. Tratan de salvar a la Humanidad toda, no queda muy claro ni cómo ni para qué ni con qué objeto. Tampoco hace falta. La cuestión es que le hacen viajar al pasado en una suerte de excursión psicotrópica a través del tiempo a la que le inducen sirviéndose de una sustancia inyectable que ya se ha llevado al otro mundo a no se sabe a ciencia cierta cuántos sujetos antes de él. Usar una cabina azul en lugar de esa enorme jeringa, en fin, no habría sido lo mismo, por descontado.

«Esta es la historia de un hombre marcado por una imagen de su infancia», comienza la omnipresente voz, tras las primeras fotografías; lo cual es solo una verdad a medias, porque *La Jetée* es también un relato sobre la memoria, siempre inaprensible, sobre las malas pasadas que nos juega el tiempo, implacable, sobre lo difícil que es congelarlo, conservarlo. «A veces recupera un día de felicidad, pero es diferente». *La Jetée* es, además, no solo, otra vez, y como no podía ser de otro modo, una historia de amor genuina, emotiva, fatal. «Un día parece asustada. Al día siguiente se apoya en él». Ambientada en un París apocalíptico posterior a la Tercera Guerra Mundial la casi media hora que dura no da tregua, no hay un solo segundo de descanso. Es particularmente inquietante —quiero decir que hace que se te encoja el corazón en lo que podría venir a ocupar el aire que cabe en un pequeño dedal— cuando, en un momento determinado, para contar que comienza una de las tandas de experimentos, comienzan a oírse los susurros, esos espeluznantes susurros, cómo esperar algo así en una película, de pronto, sin previo aviso, una se quiere morir, si acaso no fuera hacerlo aún sin quererlo, puesto que algo terrible está pasando, o va a pasar, pero qué, qué está haciendo toda esa gente, de qué tipo de sufrimiento infinito estamos hablando. Vamos a morir todos.

Hay quien llama a cuando pasa algo así en cualquiera de las artes «referente». A mí me gusta más «extraordinaria». Créanme. A una, de natural cándido y en el fondo buena gente, le gustaría que el gran público pudiera disfrutar como se merece



—la película; el gran público no tengo muy claro de qué es merecedor— de un ejercicio tan brillante como lo es esta extraña, por lo que tiene de única, cinta; que ejercicios como este pudieran exhibirse en todas partes, en miles y miles de salas de cine, en los salones de la gente de bien, que fueran celebrados en las peluquerías, en los bares. Que la gente fuera capaz de disfrutar de un ejercicio tan notable como este. Ese es el mundo que quiero para mis hijos, para los hijos de todos ustedes. Porque es extraordinaria, sí, otra vez, de verdad. «En cuanto a él, no se sabe si se acerca a ella… si es conducido… si la adelanta… o si la sueña». ⁙

VAGABUNDOS POR FUERA, BIBLIOTECAS POR DENTRO

1966

FRANÇOIS TRUFFAUT

FAHRENHEIT 451

(FAHRENHEIT 451)

NATALIA CARBAJOSA

«Bums on the outside, libraries inside». Se trata de una de las frases que la película de François Truffaut reproduce literalmente a partir de la novela homónima de Ray Bradbury. Y es que, desde el momento en que aquella se estrenó, lo mismo que vista medio siglo después, resulta imposible hablar de esta película de 1966 (a partes iguales ensalzada y denostada por la crítica) sin remitirse a la novela de 1953 que le dio vida.

Dejando aparte aciertos y errores o semejanzas y diferencias concretas con la novela (aspectos que han sido comentados hasta la saciedad), el espíritu que anima la obra de Ray Bradbury, grandísimo ratón de biblioteca y escritor autodidacta que con esta obra pasa de la ficción popular a la categoría de clásico, está presente en la película desde el primer fotograma: a saber, la destrucción de la Cultura con mayúsculas, la que (por cierto) reside en la gente y no tras los altos muros de los *colleges*, en un mundo inexorablemente banal e idiotizado. Nadie que pronuncie hoy la expresión «Fahrenheit 451» deja de evocar precisamente eso que el autor predijo sin necesidad de apelar ya a precedentes históricos, tales como el saqueo e incendio de la biblioteca de Alejandría o las medidas contra los libros tomadas por Hitler o McArthur: «No hace falta quemar libros para destruir una cultura. Basta con que la gente deje de leerlos», proclama Bradbury tajantemente en 1979. Su distopía, forjada veinte años atrás, iba tomando forma en el mundo real.

La película de Truffaut presenta todas las incongruencias comunes del género de ciencia ficción en su época: anacronismo tecnológico (y ello a pesar de haber eliminado gran parte de los inventos que aparecen en la novela), fundidos coloristas de estética psicodélica, y un cierto aire reconcentrado, propio del cine de autor, que la hace excesivamente morosa en ocasiones. Sin embargo, traduce con acierto al lenguaje visual esa pintura futurista de una sociedad lobotomizada por su dependencia de las «pantallas», y sometida al férreo control estatal sobre cualquier sospechoso de sedición intelectual; es decir, todo aquel que, como individuo, aspire a elevarse sobre la espantosa mediocridad que le rodea. En este sentido, si Bradbury es brillante profeta, Truffaut es indiscutible ejecutor. Curiosamente, tampoco este último procede del mundo académico y, como en el caso del escritor, concibe la cultura ante todo como una forma de superación personal.

Las conexiones entre el texto y el filme son especialmente fructíferas precisamente desde ese amor compartido por la cultura y el temor ante su progresiva degradación. Cuando Montag, bombero-quemador de libros reconvertido en lector furtivo y protagonista de la obra, toma conciencia de lo que está sucediendo a su alrededor, Bradbury escribe lo siguiente: «Se estaba desplazando desde una irrealidad aterradora hacia una realidad irreal, en tanto que nueva». La enrevesada frase no es tal si se lee desde las teorías contemporáneas sobre la cultura del simulacro: en nuestras sociedades ultravisuales, la virtualización de la realidad por parte de los medios de comunicación, que la sustituyen, desvirtúa la percepción de la realidad y anula la capacidad de respuesta crítica. Caer en la cuenta de esto produce por fuerza un desconcierto atroz, de dimensiones epistemológicas. Pero veamos como esto toma forma en la película: en una escena posterior al momento en que Bradbury escribe esas premonitorias palabras, pero tan reveladora como ellas, un Montag lúcido hasta el espanto observa cómo la televisión «fabrica» un final para él con el que satisfacer a un público adormecido en sus reflejos, que no aspira a otra cosa que a una felicidad simplona (impagable el personaje del capitán de bomberos ensalzando las virtudes de dicha felicidad vicaria). El contraste entre las violentas escenas retransmitidas por televisión y el rostro del protagonista reproduce, en cuestión de segundos, páginas y páginas de pensamiento bradburiano. No menos, por otra parte, que la ominosa música de Bernard Herman acompañando al camión de bomberos en sus salidas en busca de libros por quemar, o el

lirismo del paisaje que acoge a los hombres-libro, maravilloso símbolo de la capacidad de resistencia, individual y organizada, del ser humano.

Más sombría al principio que la novela, mostrando a un circunspecto Montag aplicado al ritual de la quema de libros (cuando en las páginas iniciales de Bradbury este aparece risueño y despreocupado, incluso silbando, de camino a su casa), la cinta de Truffaut se vuelve más esperanzadora en su final que el texto que la inspira. Fue galardonada con el León de Oro en el festival de Venecia de 1966. Justo premio, creo, a pesar de los inequívocos signos del paso del tiempo ya señalados. El supuesto principal, en novela y película, sigue vigente: no venimos al mundo a ser estúpida y engañosamente felices, sino a aprender algo, a vivir conscientes. A ello nos ayudan (o nos ayudaban) los buenos libros, antes de que la sociedad del entretenimiento, letal como el fuego, hiciera tabla rasa de todo. Bibliotecas por dentro, sí. Porque por fuera, antes o después, a todos nos delata nuestra condición de vagabundos. ⁂

EL HILO DE ARIADNA

1965
JEAN-LUC GODARD
LEMMY CONTRA ALPHAVILLE
(ALPHAVILLE, UNE ÉTRANGE AVENTURE DE LEMMY CAUTION)
DOLORES GLEZ. PASTOR

Abordar un clásico no sabemos muy bien en qué porcentaje de ciencia ficción o de la *nouvelle vague* puede ser algo entre disuasorio o atemorizante si usted tiene menos de cincuenta años, pero la vida del auténtico *gafapáster* es así de arriesgada.

Chocaremos varias veces contra el muro del absurdo, adentrándonos en un laberinto tal que dudaremos si estar ante un delirio como *El sueño eterno* o quizá la actualización de *Un perro andaluz* con toques de psicodelia. Casi sin darnos cuenta descubriremos que el gran valor de *Alphaville* (además de haber dado nombre a las míticas salas de la V. O. S. de Madrid) reside en que la ciencia ficción después fue escasamente original: nada tiene mucho sentido pero todo estaba en *Alphaville*.

Pese a las dudas de si no fue todo una inmensa broma de Godard al público (ya se sabe que en esto de ser moderno rige la Ley del Péndulo: lo que ayer fue el súmmum hoy es pura mierda, que diría Frank Gehry), la extraña historia del detective estilo años cuarenta Lemmy Caution desenchufando el *Big Data* no puede ser más deliciosamente neoludita, lo que no me negarán es algo de máxima actualidad cuando todo intelectual de la generación que se apaga se empeña en decir que lo que es una mierda es internet —en sentido amplio— y que vamos a morir todos.

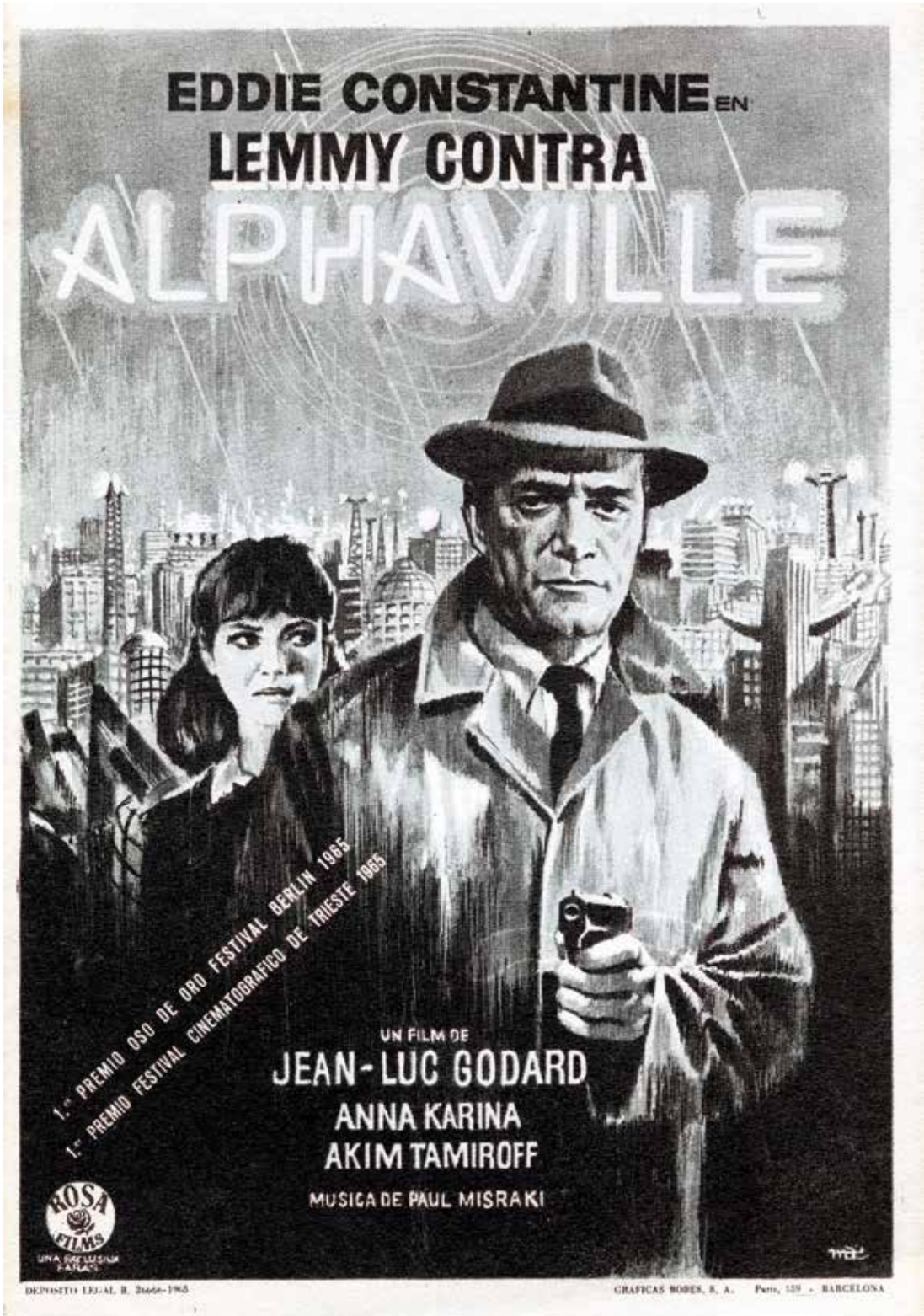
Lemmy contra Alphaville, una ciudad sometida a la omnipresente calculadora Alpha60 es sobre todo la historia de Teseo, o el detective Lemmy, que llega del mundo exterior tirando del hilo que une un pasado imperfecto al futuro sin alma para rescatar a Ariadna, dominada como todos los de la ciudad-laberinto por un Minotauro mecánico al que rinden sacrificios bajo la tiranía de su padre Minos, el científico Von Braun.

Lo viejo y lo nuevo hacen luz de gas (de bombilla eléctrica, deberíamos decir) en Alphaville, la ciudad donde solo existe el presente, irónicamente. Una atmósfera de cine negro y un futuro donde los edificios son como en los años sesenta, se conducen coches de los cincuenta, los hombres visten como en los cuarenta y los detectives se llaman Flash Gordon o Dick Tracy, los villanos Nosferatu y la chica, Natacha, casi como Lara en *Doctor Zhivago*. Pero Alpha60 también es el hilo que une a la ciudad con Kafka y *El proceso*, y la opresión misma el hilo que une a Alpha60 con Hal2000 de *Odisea del espacio* y con los replicantes de *Blade Runner*. Su destrucción misma el hilo que la une con el mejor cuento que se ha escrito sobre lo que será internet y el *Big Data*, *La última pregunta*, de Asimov.

Y es que a diferencia de Multivac, la computadora-Aleph del cuento de Asimov, Alpha60 no suma sino que elimina conceptos, aquellos que nos hacen auténticamente humanos y por tanto, impredecibles: el dolor, la sorpresa, la risa y el amor. La poesía, en suma, y al eliminar la poesía la capacidad de trascender el alma. En Alphaville las biblias son sustituidas por diccionarios donde las abstracciones filosóficas son inmediatamente eliminadas (¡del papel!).

En Alphaville la perversión llega a tal punto que son los replicantes, amos y señores, quienes aplican el test de Turing a Lemmy, el humano imperfecto que deben neutralizar antes de que destruya a la criatura de Von Braun, ese Nosferatu vampiro del dato empírico que cataloga a sus habitantes con un código de barras y condena a los «normales» a vivir lejos de la luz mientras los vampirizados disfrutan de ella.

No hay un monólogo brillante hacia el final de *Alphaville* que como el de Rutger Hauer premie al espectador por su infinita paciencia. Sin duda a muchos de los que aún no la han visto y a algunos de los que repitan les sobre mucho Godard, pero encontrarán algunas buenas ideas: el *remake* de la huida de la pareja humano-replicante hacia la noche en lugar del día, o la genialidad de mostrar el futuro de los medios fusionados en una sola cabecera, Le Figaro-Pravda. ⁙



SEXO ESPACIAL Y KITSCH

1968
ROGER VADIM
BARBARELLA, LA VENUS DEL ESPACIO
(BARBARELLA)
ANTONIO YELO

Si un espectador no informado asiste hoy a la proyección de *Barbarella* (Roger Vadim, 1968), pensará que se trata de un largo videoclip realizado por un grupo de *hippies* a los que se les han indigestado los libros de Isaac Asimov y que, en medio de un viaje de ácido, han decidido volcar todas las obsesiones de su subconsciente en hora y media de alucinada filmación. Para entender el porqué de esta película y comprender el valor que hoy tiene como icono cultural y como fuente de inspiración para los mejores creadores hay que mirar lo que ha ocurrido en el planeta Tierra en estas últimas décadas.

Roger Vadim (1928-2000), al comienzo de los años sesenta, ya era un conocido guionista, productor y director de cine francés. Había estado casado con Brigitte Bardot y ese hecho había contribuido a lanzar su carrera. Su película *And God Created Woman* (1957), protagonizada por la Bardot, y cuyo principal argumento a favor era el descaro con que la actriz francesa explicitaba en pantalla toda la sensualidad que era capaz de sacar de sí, fue un gran éxito tanto en Europa como en América y permitió a Vadim aprender lo que el público masivo realmente quería. Con *Barbarella* (1968) volvería a utilizar a su entonces pareja (Jane Fonda) para intentar atraer espectadores vinculando temas de actualidad con el entonces más escandalizador (y desconocido) asunto, el de la sexualidad.

En 1960 se supo que más de dos mil mujeres de los Estados Unidos se habían presentado voluntarias para participar como astronautas en los programas de la NASA, pero este organismo espacial no tenía intención de invitar a ninguna fémina a los entrenamientos para llegar a ser tripulantes de vuelo. Jerrie Cobb, que había sido distinguida con el premio a la mejor mujer aviadora de 1959, declaró: «No me dejan participar en los cursos para ser astronauta, pero tengo noticia de que están adiestrando a un chimpancé para llegar a serlo». La mayoría de los medios escritos de los Estados Unidos protestaron con sarcasmo en sus editoriales acusando a la NASA de querer solo hombres blancos y chimpancés en sus programas espaciales.

Justo antes del estreno de *Barbarella*, Jane Fonda había protagonizado dos escándalos que tuvieron amplia repercusión. En 1965, su cuerpo desnudo había aparecido en un gran cartel en una céntrica calle de la ciudad de Nueva York y un año después, la revista *Playboy* publicó fotos de la actriz mientras rodaba una escena de cama. En 1967, la revista Newsweek certificaba el estatus de la Fonda como icono sexual sacándola en portada con la espalda desnuda y con el título de «La sociedad permisiva».

Roger Vadim fue un maestro a la hora de hacer declaraciones que calentaran sus estrenos. Sobre *Barbarella* afirmó que «tengo claro que muchos hombres pagaran la entrada con la única intención de ver a Jane Fonda desnuda. Por eso he colocado el desnudo justo al comienzo. Así esos señores no tienen que seguir viendo la película y tragarse un montón de ciencia ficción que viene a continuación». El director se estaba refiriendo a los títulos de crédito del filme que aparecen en pantalla mientras la protagonista se va desnudando en la cabina de su nave espacial. Algunos críticos con mala baba dijeron que esta era, con diferencia, la mejor escena del largometraje.

El universo, en un futuro muy lejano —año 40.000—, vive en perfecta armonía. Barbarella es una mujer del espacio a la que el presidente de la Tierra encarga encontrar a Duran-Duran, un científico que ha inventado el rayo que puede ser utilizado como arma de destrucción. Su nave se avería y cae en un planeta desconocido donde tendrá encuentros sexuales con sus rarísimos habitantes. En la Tierra el coito ya no se realiza, ha sido sustituido por la ingesta de una pastilla y la unión de las palmas de la mano. Barbarella conocerá en su viaje cómo se practicaba el sexo en los viejos tiempos y quedará encantada. Duran-Duran acabará atrapando a nuestra heroína y metiéndola

PARAMOUNT PICTURES presents
A DINO DE LAURENTIIS PRODUCTION
JANE FONDA
SEE
BARBARELLA
DO HER THING!
DAVID HEMMINGS
UGO TOGNAZZI
Lyrics and Music by Bob Crewe and Charles Fox - Performed by
The Bob Crewe Generation Orchestra Available on Dynovoice Records

en la «máquina del exceso» para provocarle orgasmos uno tras otro y matarla literalmente de placer. Pero la súper mujer derrota a la máquina. ¿Sexo real contra cibersexo? ¿Anticipa el filme lo que internet acabaría trayendo?

Barbarella es considerada hoy, cuarenta y seis años después, una de las cumbres del cine de serie B y referencia e inspiración para muchos artistas. Sus vínculos con la cultura popular son numerosos: Anita Pallenberg, que interpreta en el film a La Gran Tirana, sería la novia de Brian Jones y de Keith Richards, ambos guitarristas de los ya famosos The Rolling Stones; uno de los grupos pop más conocidos de los años ochenta, Duran Duran, tomó su nombre del archienemigo de Barbarella; los trajes que Jane Fonda lucía en la película fueron diseñados por Paco Rabanne, que luego llegaría a ser uno de los modistos más renombrados de París; Kylie Minogue y Paulina Rubio, en los videoclips de sendas canciones de su repertorio, copiaron su indumentaria y el decorado del filme. Y para terminar con el capítulo de influencias: ¿cuán grande es la deuda que Austin Powers, el inolvidable personaje que interpretó el gran Mike Myers en la trilogía de películas del mismo nombre, tiene con *Barbarella*?

Jane Fonda venía de hacer *Descalzos por el parque* (Gene Saks, 1967), película de gran éxito en la que compartió cartel con Robert Redford. Y después de *Barbarella* rodó *Danzad, danzad, malditos* (Sydney Pollack, 1969) que le valió una nominación al Óscar como mejor actriz. En los años setenta su carrera dio un bajón encadenando un fracaso detrás de otro. Poco antes había sabido que su madre no había muerto de un ataque al corazón, como le había contado su padre (el también actor Henry Fonda), sino que se suicidó cortándose la garganta con una navaja de afeitar. Jane solo tenía trece años cuando su madre falleció. Todos estos hechos llevaron a la actriz a volcarse en su compromiso político convirtiéndose en la cara de las protestas contra la guerra de Vietnam. Hoy, Jane Fonda, a los setenta y seis años, continúa siendo una de las mujeres más elegantes y guapas de Hollywood. ⁜

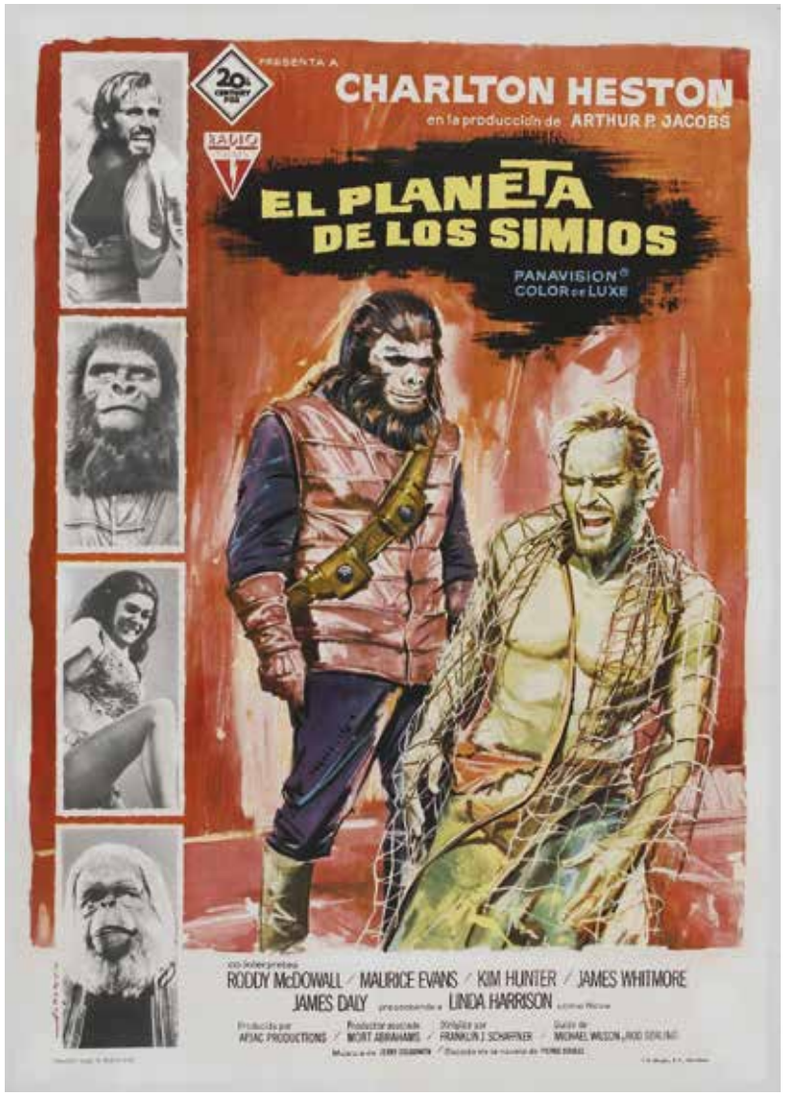
HABLO EN INGLÉS. HE NACIDO EN EL PLANETA DE LOS SIMIOS Y HABLO EN INGLÉS

1968
FRANKLIN J. SCHAFFNER
EL PLANETA DE LOS SIMIOS
(PLANET OF THE APES)
OCTAVIO DOMOSTI

De mi primer visionado de *El planeta de los simios* (me refiero a la original, la interpretada por Charlton Heston) recuerdo que me llamaron la atención un par de cosas de la impactante escena en la que irrumpen los simios en la película: por un lado, me dieron un calor horroroso con unas melenas tipo cantaor de flamenco y esa indumentaria que parecía fabricada con la materia con la que están hechos los sofás baratos. Y por otro, me sorprendió que hablaran en el mismo idioma que los humanos protagonistas (en inglés, en el original). Un fallo gordo, pensé, es una simplificación que hace que pierda fuerza la posibilidad de creerte que una sociedad así es posible. *Obviamente*, como hablaban en inglés, también escribían con el mismo alfabeto que el nuestro. Eso ya me escamó y seguí dándole vueltas el resto de la película, que por otra parte me estaba resultando bastante entretenida. De hecho, cuando llegan a las excavaciones arqueológicas junto a la costa, poco antes del final, pensaba «pues oye, a pesar de haberla cagado así, la historia es trepidante». Y entonces, aparece la muñeca humanoide que habla y te dejan con el culo torcido. Cinco minutos después, cuando apenas te has recuperado del esguince en el glúteo y estás extrañado porque el *The end* no aparece con los humanos perdiéndose en el horizonte, cabalgando hacia la puesta de sol, te azotan con una de las imágenes icónicas del cine y tal vez el mayor *spoiler* de todos los tiempos (que incluso aparece ¡en la portada de su edición en DVD!): la desolación de un hombre que descubre que su planeta ha sido destruido tal y como lo conocía. Pero esos puñetazos de impotencia en la orilla también los di yo en el sofá: sientes que te han engañado todo el rato. Aunque si recapacitas unos segundos, las piezas empiezan a encajar. ¿Unos simios de un planeta extrasolar hablaban y escribían en inglés? Es que no solo estaban en la Tierra, sino que, en concreto, en Estados Unidos. Supones que los simios debieron aprender de lo que tenían alrededor, por eso la lengua e incluso las armas son como las que utilizaban los humanos, a quienes progresivamente habían purgado según deja entrever el doctor Zaius (Maurice Evans).

Cuando lo maduras todo y crees tener sospechas de que vas a localizar fallos, en sucesivos visionados te das cuenta de que lo tenían bastante bien atado. Por ejemplo, en diálogos sobre los que pasamos de puntillas pero que encierran muchas respuestas, como esas «noches completamente cubiertas» que impidieron que Taylor y los suyos sospecharan nada. Todos coincidimos en que por mucho viaje galáctico que hagas, en *un sol* te puedes despistar, pero si el único satélite del planeta es blanco, con cráteres y del tamaño de la Luna, a cualquiera le daría mala espina. Aún más, siendo astronautas asumes que tendrán suficientes conocimientos de astronomía como para reconocer el firmamento aunque las posiciones de las estrellas hayan variado en los dos mil años que han pasado desde que las vieron por última vez. Además, que había caballos, ¿es que también evolucionaron de la nada en un planeta extraterrestre? Ya sería casualidad. Y el aire era respirable*: ¡cómo no me di cuenta!*

Todo esto que se va encajando mentalmente desde el momento en que Taylor golpea con sus puños en la arena, lo han querido ofrecer masticado en la trilogía-*reboot* que está en marcha (*El origen del planeta de los simios*, Rupert Wyatt, 2011; *El amanecer del planeta de los simios*, Matt Reeves, 2014; y una tercera aún sin título prevista para 2016), donde lo más destacable es el estado del arte en la *renderización* del pelaje de los simios: ¿quién no se acuerda de los monos *despelujados* de *Jumanji* (Joe Johnston, 1995)? Pues nada, una trilogía para narrar lo que no hace falta ser narrado. Y eso que la película de 1968 ya tuvo su sarta de secuelas (nada menos que ¡cuatro!), cada una de ellas un despropósito mayor que la anterior. No obstante, no quedaron satisfechos con ello y a finales de los ochenta hubo rumores sobre relanzar la franquicia con Arnold Schwarzenegger como protagonista y con nombres involucrados tras las cámaras como Oliver Stone, James Cameron o Peter Jackson, pero al final


CHARLTON HESTON
en la producción de ARTHUR P. JACOBS
EL PLANETA DE LOS SIMIOS
PANAVISION
COLOR de LUXE
RODDY McDOWALL / MAURICE EVANS / KIM HUNTER / JAMES WHITMORE
JAMES DALY
LINDA HARRISON

quedó en nada en gran parte por el delirante guion que mezclaba pasajes bíblicos con viajes en el tiempo y numerosos nombres procedentes de *El señor de los anillos*. Tal como suena. Posteriormente, en 2001, se rodó un *remake* dirigido por Tim Burton. La idea en principio no era mala: dotar a la sociedad simia de la estética tétrica pero *disneyana* de Burton. Y el resultado fue así, mucha apariencia y poca chicha, que se podría resumir en cualquier fotograma del filme con decorado gótico y una dirección artística impecable como fondo de un primer plano de la cara inexpresiva de Mark Wahlberg. ⁙

UN SALTO
EVOLUTIVO DEL ARTE CINEMATOGRÁFICO

1968
STANLEY KUBRICK
2001: UNA ODISEA DEL ESPACIO
(2001: A SPACE ODYSSEY)
EMILIO DE GORGOT

Muy probablemente la cúspide de la ciencia ficción cinematográfica, un momento de gloria que difícilmente será replicado en el futuro. Recordemos que a mediados de los años sesenta, cuando fue estrenada, el género era apenas respetado como expresión artística genuinamente adulta. Al contrario de lo que había empezado a suceder con su vertiente literaria, incluso las películas de ciencia ficción con una aproximación más seria eran consideradas productos ligeros para el consumo infantil y juvenil. Era costumbre que los ejecutivos de los estudios obligasen a los guionistas y directores a efectuar concesiones al público de menor edad, ya fuese simplificando los argumentos u ofreciendo dosis de acción incluso cuando resultaban innecesarias. Así estaban las cosas... hasta que Stanley Kubrick decidió dar un golpe en la mesa.

Por entonces, el director estadounidense estaba ya pugnando para ejercer el máximo control artístico sobre su obra. Con *2001* decidió romper los convencionalismos y demostrar al mundo no solamente que la ciencia ficción cinematográfica era verdaderamente digna del público adulto, sino incluso que podía ser el vehículo mediante el que revolucionar los parámetros del séptimo arte. Buscó la colaboración de uno de los más reputados escritores del género, Arthur C. Clarke, y entre ambos escribieron un guion que combinaba la característica épica filosófico interestelar de Clarke con la visión revolucionaria que Kubrick concibió para trascender el lenguaje cinematográfico convencional. Quería que el argumento y el mensaje de la película apenas fuesen explicados con palabras, pero tampoco con los resortes habituales del cine mudo. La forma y el fondo debían confundirse en un experimento donde el continente formaría parte del contenido: la música, la longitud o brevedad de las secuencias, el manejo de los tiempos... casi todos los aspectos puramente formales iban a servir como transmisores, y no solamente moduladores, del mensaje principal. Dicho y hecho: trabajando con su obsesivo perfeccionismo —casi no hubo un aspecto de la producción del que no se ocupara personalmente— y valiéndose de aquella aproximación cinematográfica inédita, Stanley Kubrick realizó la película que para muchos es su obra maestra y que en todo caso suele ocupar la cabecera en las listas de mejores largometrajes de ciencia ficción de todos los tiempos.

Nadie niega que *2001* es una película difícil. Su argumento —una intervención alienígena sobre la evolución pasada y futura de la raza humana, ejecutada mediante unos misteriosos monolitos negros— está bien estructurado y prácticamente todos sus conceptos tienen explicación, pero el inusual modo de contárselo al espectador deja invariablemente perplejos a quienes la ven por primera vez y de hecho resulta harto difícil entenderla en su totalidad hasta poder verla más veces (en la edición digital de *Jot Down* ya dedicamos un artículo a ello: «2001, explicada paso a paso»). Cuando se estrenó, de hecho, estuvo a punto de ser un fracaso en taquilla. Casi nadie entendía nada. Se suele atribuir su tardía remontada comercial a un boca a boca iniciado por los consumidores de drogas psicodélicas, que encontraban en esta película un marco absorbente e intenso para sus «viajes»: no resulta extraño, por ejemplo, que el metraje sobrante de una de sus secuencias, un viaje cósmico a través de una «puerta espacial», fuese usado por los Beatles en su película Magical Mystery Tour. De todos modos, quien haya visto *2001* en pantalla grande ya sabe que, pese a que resulta difícil entenderla, es estéticamente abrumadora.

Rompió muchísimos moldes técnicos y estéticos, revolucionando el mundo de los efectos especiales: prácticamente no ha habido una película espacial posterior que no beba directamente de ella (aunque en este aspecto Kubrick también había recibido influencias externas, como *Camino a las estrellas* del ruso Pavel Klushantsev). Pero como decíamos, su principal aportación al cine fue la de quebrantar las leyes de la narrativa tradicional, por ejemplo dilatando y contrayendo el ritmo temporal para expresar conceptos como las grandes distancias del sistema solar y el cosmos. Un recurso que no era originalmente suyo y que, como algunas otras cosas —el montaje, la manera de enfocar los paisajes, el uso de los silencios— Kubrick había podido aprender en películas como *Lawrence de Arabia* de David Lean.

Kubrick, sin embargo, lo llevó todo al extremo, renunciando voluntariamente a una regla supuestamente sagrada en el cine: conseguir que la historia sea inmediatamente comprensible para el espectador. Él mismo decía que no quería que el público de las salas entendiese la película, sino que la asimilara y disfrutara como una experiencia puramente audiovisual. El uso de metáforas, de hecho, iba más allá incluso de lo meramente visual y hasta el uso de la música y del sonido estaba concebido para encerrar algún tipo de información argumental, pero siempre sin descuidar el que la experiencia estética pudiese disfrutarse como un todo. En ese sentido, *2001: Una odisea del espacio* es lo más parecido al «arte total» que preconizaba Richard Wagner (uno de cuyos discípulos, por cierto, es el autor de la famosa música del «Amanecer» que tan magistralmente usó Kubrick en esta película). En todo caso, una obra repleta de atractivos estéticos y abstractos que fascinan a algunos y mortifican a otros, pero a la que siempre merece la pena darle una oportunidad más, porque se convierte en imprescindible para quien consigue finalmente penetrar en su fascinante mundo. ⁙

LA ANIQUILACIÓN INSTITUCIONAL DEL INDIVIDUO

1971
STANLEY KUBRICK
LA NARANJA MECÁNICA
(A CLOCKWORK ORANGE)
ANTONIO VILLARREAL

En la cultura popular, *La naranja mecánica* de Stanley Kubrick está envuelta por una neblina que eclipsa muchos de los mensajes que esta película transmite, un aura de sangre pulverizada que al condensarse en el cristal forma la palabra violencia.

Curiosamente, en sus dos horas de visionado no aparece una sola pistola. Toda la sangre y el sufrimiento se consiguen a través de puños, porras, cadenas, patadas, cuchillos, una escultura fálica, una botella de leche, el cuarto movimiento de la novena sinfonía de Ludwig Van.

Es perturbador para el espectador contemporáneo despojar a un guion de disparos, y aún más, de la coacción provocada por un arma sin disparar. ¿Cómo obedece la gente? Sin armas de fuego, acaba uno mirando con temor a los objetos cotidianos, con la paranoia que ello genera.

A la edad de veintisiete años, Anthony Burgess y su esposa fueron asaltados en Londres por un grupo de cuatro marines norteamericanos, quienes les robaron, apalearon y violaron a su mujer, causándole el aborto del embrión que estaba alumbrando.

Al comienzo de la película, una banda de criminales ataviados con chaquetas militares superpuestas rodean y arrancan la ropa a una mujer sobre el escenario de un teatro ruinoso y vacío. Alexander DeLarge y sus tres drugos, Georgie, Dim y Pete, entran entonces en escena para apalear a la banda de violadores. La mujer escapa, corriendo desnuda entre bambalinas.

Ojos impotentes, cuyo temblor es petrificado por el horror, inspiraron esta historia.

Y como tal aparecen en la primera escena, en la segunda escena, en la tercera escena, en la cuarta escena. Siempre ojos palpitantes, los del borracho linchado, la mujer violada ante su marido, los otros drugos, la víctima o la víctima de la víctima.

Es pertinente aquí distinguir entre el libro y la película.

El final de la obra de Kubrick no coincide con el de la novela. Burgess escribió tres bloques de siete capítulos, veintiuno, coincidiendo, y no casualmente, con la mayoría de edad de la época, pero la película solo llega hasta el final del capítulo veinte.

Al final del guion, Alex es rehabilitado por los médicos de su maldad y su capacidad de apreciar la música. Es más, el gobierno le recompensa por las torturas sufridas con un buen trabajo y un sueldo equiparable. «Definitivamente, estaba curado» es su frase. Él, que tanto daño había provocado y tanto daño había recibido, volvía a la casilla de salida con su maldad intacta.

Pero algo más sucedió. El último capítulo fue eliminado por la editorial Norton en la edición americana de la novela, con la aquiescencia a regañadientes de Burgess. Coincidiendo con el vigésimo quinto aniversario de la novela, *Rolling Stone* publicó en 1987 el capítulo veintiuno en exclusiva. Kubrick alegó a Burgess que se había inspirado para el guion en aquella versión mutilada de la novela, aunque lo cierto es que el director conocía la existencia de este último capítulo. Y lo cierto es que su película provocó que el libro fuera reeditado durante años sin ese último capítulo.

¿Qué mostraba ese final que tanto escandalizó a los editores? ¿Qué mostraba, que hasta el cineasta más transgresor nos lo ocultó?

En el capítulo veintiuno, Tu Humilde Narrador está, como al principio, otra vez en el

Korova. A su alrededor, chelovecos y debóchcas bebiendo molokos con velocet, drencrom, synthemesco y otras vesches. Lo que llaman leche con cuchillos. Como al principio, le acompañan tres drugos, pero sus nombres han cambiado, ahora son Len, Rick y Bully. Tampoco van vestidos de blanco y con bombín. La moda ha cambiado. Ahora visten pantalones anchos, chaquetas de cuero negro y un *foulard* metido en el cuello abierto de la camisa.

Fueron pequeños gestos. Pidió una cerveza pequeña y no un *whisky,* dejó el liderazgo del cuarteto a Bully, se fue a pasear en vez de intentar el viejo mete-saca con unas debóchcas a quienes no le apetecía pagar bebidas «con su dinero duramente ganado». Salió a pasear para aclarar su cabeza y, buscando resguardarse del frío, acabó entrando en un establecimiento de café y té. Allí se encuentra a Pete, su viejo compañero de fechorías, junto a su esposa.

Solo tenía dieciocho años, pero Alex se sentía viejo. A su edad, Wolfgang Amadeus ya había compuesto conciertos, sinfonías, óperas y oratorios. Quería encontrar una esposa, tener un hijo. El protagonista de *La naranja mecánica* —el que para la civilización occidental encarna la anarquía violenta de la juventud que el sistema siempre tratará de reprimir con todas sus fuerzas sin conseguirlo— finalmente acaba sucumbiendo.

¿Cuál fue el arma que extinguió la llama del odio y la venganza? No fueron las inhumanas técnicas científicas experimentales del Centro Ludovico, ni la amenaza judicial, ni las palizas policiales, ni el aislamiento familiar, ni la asfixia psiquiátrica y moral.
Fue un trabajo con buen sueldo. ⁜

JARDINES VOLANTES CON MENSAJE

1972
DOUGLAS TRUMBULL
NAVES MISTERIOSAS
(SILENT RUNNING)
JOSE A. NARBONA

Resulta increíble cómo una película que tiene ya más de cuarenta años puede contener temas de una actualidad tan rabiosa como los que presenta *Naves misteriosas.* Y no me estoy refiriendo al obvio mensaje ecologista que caracteriza a esta cinta, ni a la presencia, para nada disimulada, de publicidad a empresas de sectores clave para el público norteamericano como son el de las bebidas refrescantes o el transporte aéreo. No, no me refiero a esta práctica tan habitual en muchas series televisivas recientes de producción nacional o al hecho de que los robots que aparecen como parte fundamental de la historia se les llame *drones,* sino que se trata de que la trama de la película la desencadenan unos recortes de presupuesto del gobierno que obligan a cancelar un proyecto científico de crucial importancia por presiones comerciales ¿Les suena de algo? La conexión con esta España de las primeras dos décadas del siglo XXI es ciertamente bastante evidente.

En realidad, como en toda película de ciencia ficción que se precie, las conexiones con los problemas actuales van más allá pero se centran en un mensaje ecologista revestido de tonos *hippies* de la época que queda patente desde las primeras imágenes que se nos ofrece y que nos hacen pensar que lo que vamos a ver es un documental de bichitos de La 2. Pero pronto vemos que estamos equivocados, que no estamos en Doñana ni con David Attenborough a punto de contarnos los secretos de algunas yerbas (muy populares por otra parte cuando el estreno) sino que estamos cerca de Saturno, el planeta que Kubrick quiso ver en su *2001* pero que fue sustituido por Júpiter porque su supervisor de efectos especiales no logró tener listas a tiempo unas escenas que se guardó para la que sería su primera película, casualmente estas *Naves misteriosas.*

Douglas Trumbull, el director que como decimos comenzó trabajando en cintas tan famosas como *2001* (Kubrick, 1968) o *La amenaza de Andrómeda* (Wise, 1971), finalmente consiguió crear un filme pionero en muchos sentidos y aún hoy día muy admirado por los aficionados al género. En la cinta disfrutamos con naves, bastante convincentes para los medios de la época, que vagan en el espacio como las de *Galáctica, estrella de combate,* o contemplamos simpáticas imágenes de humanos jugando con robots, como en escenas similares de *La guerra de las galaxias.* De hecho las productoras de estos títulos posteriores tuvieron que sufrir alguna que otra denuncia por plagio que finalmente nunca llegaron a buen puerto.

La historia de este Llanero Solitario del espacio, defensor de pinos y ardillas, que deja atrás una Tierra donde no hay sitio para la naturaleza también ha ejercido cierta influencia en otros filmes de producción más reciente, como han confesado en alguna ocasión sus directores. Andrew Stanton, director de *Wall-E* (2008), admite que la historia le inspiró y Duncan Jones (*Moon,* 2009) también comenta que la soledad del protagonista de *Naves misteriosas* le marcó a la hora de componer su historia.

Freeman Lowell, interpretado por Bruce Dern, es la estrella absoluta, con permiso de sus pingüíneos *drones.* Muchos críticos de cine alaban su interpretación, a la que es difícil hacerle sombra en la cinta, sobre todo si debes competir con uno de los actores minusválidos encerrados en las carcasas de los robots, quienes por cierto tienen su momento de gloria al ser los primeros en aparecer mencionados en los créditos finales de la película. Bromas aparte, Bruce Dern es un actor destacado por una larga historia de papeles secundarios en casi un centenar de títulos, al que se le recuerda principalmente por este papel a pesar de haber aparecido en películas tan famosas como *El gran Gatsby* (Coppola, 1974) o *Nebraska* (Payne, 2013), por el que fue nominado al Óscar al mejor actor. Claro que quizás muchos otros los conozcan por ser el padre de la actriz Laura Dern. Sí, la de *Parque Jurásico.*

Freeman trabaja en un proyecto del gobierno norteamericano para preservar ecosistemas terrestres en el espacio, en unas cúpulas a modo de invernaderos que sin duda cuesta mucho dinero mantener. Le acompañan otros astronautas algo gamberros que prefieren dedicarse a hacer carreritas con *karts* playeros y pisarle el césped al incomprendido Freeman antes que ayudarlo con sus tareas de jardinero espacial. Cuando llega la decisión del gobierno de detener el proyecto, Freeman no organiza una fiesta precisamente. Pronto se convierte en un Quijote obsesionado con su idea de defender a los más débiles o más bien un capitán Ahab cegado por su empeño como en *Moby Dick* porque como este deberá enfrentarse a una tremenda tempestad en su travesía por el espacio, zozobra de la nave y crujidos del casco incluidos (atentos a los efectos de sonido de esta escena). Le acompañan en esta circunnavegación unos entrañables robots mezcla de videoconsola gigante, navaja suiza y linterna de camping a los que Freeman trata como niños todo el tiempo hasta el punto de torturarlos bautizándolos con los nombres de los sobrinos del Pato Donald ¡y eso que los pobres se pasan toda la cinta trabajando y sin rechistar!

Después de algunas escenas con tintes religiosos poco subliminales, acompañadas por cánticos eclesiásticos de Joan Baez de mal envejecer, la película nos deja pensativos al final. Nos preguntamos cuál es el mensaje que viaja en esa botella que menciona Freeman, en esa Voyager que se adelantó por unos años en la ficción. ⁙

Amazing companions on an incredible adventure...that journeys beyond imagination!
"silent running"
Bruce Dern · Cliff Potts · Ron Rifkin · Jesse Vint

LA RESPUESTA ES EL SILENCIO

1972
ANDRÉI TARKOVSKI
SOLARIS
(SOLARIS)
PEDRO TORRIJOS

Silencio. Y arriba, las estrellas.

Y abajo, el mar.

Silencio. Sin respuesta. La estación orbital sobre el planeta Solaris no ofrece respuesta. La vida en la Tierra no ofrece respuesta. Un lago. Agua. El pasado del psicólogo Kris Kelvin (Donatas Banionis) no ofrece respuesta. Arriba, Solaris. Abajo, una hoguera. El fuego lento que apaga el pasado. Y el silencio.

Andréi Tarkovski presentó *Solaris* en el festival de Cannes de 1972. Cuatro mil metros de película. Ciento sesenta y cinco minutos entre la Tierra y una estación orbital en el otro extremo de la galaxia. Abajo, un océano planetario. El filme recibió el Gran Premio Especial del Jurado y el FIPRESCI. La prensa lo consideró la respuesta soviética a *2001*. Pero *Solaris* no ofrece respuesta.

Porque a Tarkovski no le interesaba la respuesta. Porque Stanisław Lem no buscaba respuestas.

Preguntas.

Sí, preguntas. *2001* y *Solaris* comparten una pregunta. Quizá es la pregunta más importante de la Humanidad. ¿Qué hay más allá? ¿Quién está ahí afuera? ¿Dónde está el otro extremo del océano? ¿Cómo es el borde del mundo? Todas las preguntas son la misma pregunta: ¿estamos solos?

Stanley Kubrick nos decía que no. No estamos solos bajo las estrellas. Y nos daba un extraño pero cariñoso empujón. Tarkovski no nos dice nada. La pregunta de Tarkovski es condensada. Coagulada. Hermética. Es la pregunta más abrumadora del hombre. Es la pregunta más terrible que puede hacerse una consciencia.

¿Estoy solo?

¿Estoy solo cuando estoy rodeado de gente? ¿Estoy solo cuando estoy contigo?

La estación orbital flota sobre Solaris en el otro extremo de la galaxia, pero nadie se alegra cuando llega Kelvin. Dentro, el silencio. Abajo, el mar. Dentro, tres científicos que no hablan con él. Que no quieren saber nada de la Tierra. Que no quieren hablar. Que no saben cómo hablar. Dentro, alguien más.

Es Hari (Natalya Bondárchuk). La mujer muerta de Kelvin. La vida muerta en la Tierra. El pasado muerto en el tiempo. Hari se suicidó, pero está allí, entre las estrellas. Abajo, Solaris.

¿Quién eres? ¿Qué eres? Contéstame. No sé qué soy, pero sé que soy. Sé que estoy aquí, contigo. Soy una proyección de tu duelo y tu pena y tu recuerdo. Soy cenizas junto a un lago, entre las algas. Soy un sueño. Soy tú.

No entiendo tu respuesta. No te entiendo. No entiendo.

La respuesta de Solaris es hermética. Porque la respuesta de Tarkovski es hermética. Porque la respuesta de Lem es hermética. Porque la respuesta de Arkadi y Borís Strugatski era hermética cuando escribieron *Picnic al borde del camino* y Tarkovski rodó *Stalker* siete años después. No hay empujones. No hay paseos de la mano. No hay explicación. Solo hay consciencia. Y la consciencia es inalcanzable. Está dentro de cada uno. Es hermética.

Solaris es consciencia. Un océano consciente. Quizá solo quiere decir «hola», pero no sabe cómo hacerlo. Explora dentro de las profundidades de una consciencia. Y encuentra lo más intenso. Y lo más intenso dentro de Kelvin es Hari. Y Hari existe. Y Hari dice «hola». Solaris explora dentro de nuestra profundidad como consciencia. Y nos dice que estamos solos. Que no hay amables humanoides ni agresivos alienígenas ni bondadosas federaciones interplanetarias. Que no hay piedras de Rosetta ni peces de Babel. Que nadie nos dice «hola», porque no sabe hablar. Que no hay nadie más entre la nieve ni entre el gentío de Tokio. Que estamos solos. Que estás solo. Que estoy solo. Y que existo.

A Kelvin le da igual que Hari no sea la verdadera Hari. Porque Hari es real. Porque Hari existe. Y habla. Y le ama. Le ama más que lo que jamás le amó en la Tierra. Le ama más que lo que se ama a sí mismo. Hari es su respuesta.

Pero Hari deja de existir. Y Kelvin entiende. Prefería no entender. Preferíamos no entender. Preferíamos creer. Creer en la inteligencia. En la amistad. En paseos de la mano bajo las estrellas y entre las estrellas. Queríamos creer en compartir. Queríamos creer que arriba alguien nos acogería en su regazo. Queremos que nos amen.

Pero abajo solo hay consciencia. Billones de moléculas que se contonean entre las olas del tiempo. Tan cerca. A apenas un salto orbital. Pero a una distancia mayor que el confín de la galaxia. Al otro lado de una barrera que no puede franquearse con puertas ni motores ni agujeros de gusano. A cuatro mil metros y ciento sesenta y cinco minutos de película. A la distancia de una mirada. A la distancia inalcanzable de una caricia. Al otro lado de un rostro y unos ojos.

En silencio. Y abajo, el mar.

Abajo, Solaris. ⁜

LA DISTOPÍA YA ESTABA AQUÍ

1973
RICHARD FLEISCHER
CUANDO EL DESTINO NOS ALCANCE
(SOYLENT GREEN)
CONCEPCIÓN GARCÍA

People never change.
They'll do anything to get what they need.
And they need SOYLENT GREEN.
RIOT CONTROL
SOYLENT GREEN
CHARLTON HESTON · LEIGH TAYLOR-YOUNG · SOYLENT GREEN
CHUCK CONNORS · JOSEPH COTTEN · BROCK PETERS · PAULA KELLY and EDWARD G. ROBINSON

Viejas postales decimonónicas dan paso a imágenes de un mundo contemporáneo en descomposición, vertederos, cementerios de automóviles, grandes masas de población hacinadas en sus desplazamientos ilustran la pantalla formando un palimpsesto de composición casi *amateur*. Una banda sonora poco convencional acompaña la ausencia de títulos de crédito de la cinta futurista. Fred Myrow, conocido compositor de la isla de Manhattan que había trabajado con Jim Morrison, compone una música en sintonía con el gusto *funk y rock* de la época para esta introducción. La combinación del austero montaje que ilustra en fotografías los desastres ambientales que genera la sociedad de consumo junto con la música optimista tan identificable con el pop *rock* de los años setenta generan una sensación de extrañeza en el espectador, y es que esta película no es una película de ciencia ficción al uso.

Durante su visionado no asistiremos a un derroche de efectos especiales, no veremos una gran producción en el diseño de exteriores, ni paisajes artificialmente erosionados, ni megaciudades del futuro en ruina tecnológica. La sombría y terrible distopía se alcanza desde una cuidada puesta en escena de corte psicológico. Para ello, la reproducción de ambientes que poco difieren de los reales de cualquier gran ciudad de la época constituye la esencia de la construcción del relato.

Más de cuarenta años después de su estreno, la película tiene un gusto sesentero expreso, tanto el diseño interior del apartamento del exclusivo barrio rico, como la estética de las «chicas mobiliario» nos recuerdan demasiado a la imaginería pop de *El guateque* (*The Party,* Blake Edwards, 1968).

La ciudad de Nueva York, superpoblada en un presumible año 2022 con más de cuarenta millones de habitantes aparece a cota de calle, no tenemos nunca la presencia de la ciudad vertical de rascacielos. Nueva York se nos muestra como un descampado de calles desiertas tras el toque de queda con un raro filtro de luz plana, en la que Central Park ha quedado reducido a un mínimo invernadero con menos de una decena de esmirriadas plantas de maceta en su interior.

Los habitantes dormitan amontonados en vetustos portales, escaleras y rellanos de edificaciones maltrechas, mientras una minoría de hombres ricos disfrutan de todos los privilegios desde una degradación moral absoluta. Las mujeres no existen en esta clase privilegiada, han quedado relegadas a la condición de «mobiliario». Con la misma autoridad que una plancha o una lámpara, asisten conformes a la libre disposición del deseo sexual del macho.

El resto de la población sobrevive a base de un alimento concentrado en forma de galleta color flúor, un compuesto con todos los nutrientes necesarios para el desarrollo de la vida. El genero humano ha devenido animal, extirpado cualquier sentimiento que vaya más allá de la supervivencia de la especie. El pienso que alimenta a esta masa indigente da título a la versión original de la película, es el Soylent Green. Alrededor de este concentrado alimenticio girará toda la trama de la película hasta su espeluznante desenlace.

Como todas las distopías, *Soylent Green* guarda una estrecha relación con el contexto sociopolítico en que fue concebida. Durante la guerra fría en Estados Unidos se extendió la obsesión por el auge y la superpoblación de los países comunistas, y en ese delirio es construida la ficción de *Soylent Green.*

El realismo estético que desprende todo el relato es la herramienta que utilizará Fleischer para sublimar un guion basado en la novela de Harry Harrison, *Make Room, Make Room* de 1966. El director rehuye conscientemente de crear una imagen de un mundo futuro hipertecnológico e irreconocible, la distopía parece así ocurrir en las calles de cualquier ciudad globalizada del primer mundo. En un diálogo entre el personaje protagonista, Charlton Heston y la mujer mobiliario, Leig Taylor-Young, descartan la posibilidad del viaje a otra ciudad ya que «todas las ciudades son iguales». Al igual que esta reflexión, existen otras muchas premonitorias de la deriva a la que parece que se encaminan nuestras sociedades globalizadas. La desertización del Amazonas, el agujero de la capa de ozono, los alimentos transgénicos, las vacas locas...y todavía estamos en 2014. ⁙

WOODY ALLEN DE CERVANTES

1973
WOODY ALLEN
EL DORMILÓN
(SLEEPER)
JENN DÍAZ

Sí, es cierto que *El dormilón* es una película de ciencia ficción, pero eso es porque el woodyallenismo todavía no es un género. Todavía. Cuando uno se dispone a ver una película del gran maestro de la comedia, sabe que partirá de unos mínimos y que, al menos, se reirá durante el tiempo que dure. No diré que es una obra maestra, porque el mismo Allen tiene otras películas con mayor calidad, pero todos tenemos debilidades y flaquezas y Woody es una de las mías. No es ciencia ficción, entonces, sino woodyallenismo, y como en todo buen woodyallenismo hay: comedia, una vuelta de tuerca a la realidad, referencias culturales, patetismo, amor y sexualidad, pequeñas dosis de religión y un canto a las bondades de lo absurdo.

En esta película, que tiene unos cuantos años y peca de inocente tras verla cuarenta después, Woody se aquijotesca. Del mismo modo que Cervantes hizo una crítica de las novelas de caballerías escribiendo una con humor, el neoyorquino hace una comedia de las novelas futuristas rodando una. Por eso, cuando Miles Monroe se despierta doscientos años más tarde se encuentra no con una sociedad futurista, como cabría esperar en una película seria, sino en una sociedad ridícula —y no solo ridícula ella, sino también la nuestra, por contraste—. En el futuro la gente no come sano, porque han descubierto que fumar y comer grasa es lo saludable, en el futuro todos son frígidos y necesitan una máquina de orgasmos para poder disfrutar del sexo, en el futuro todos están programados y pueden ser desconectados en cualquier momento si no cumplen con las órdenes, en el futuro la revolución es volver a la vida salvaje. Si se piensa un poco, no se diferencia tanto de nuestra sociedad, así que la crítica a ese futuro, aunque nosotros no comamos frutas gigantes ni estemos programados ni vistamos de blanco ni tengamos robots de criados, la crítica a ese futuro también es para nosotros.

A la idea infantil del futuro, que Woody adopta de otras películas futuristas, se le deben sumar los tropiezos absurdos y torpes que lleva como bandera el woodyallenismo, que además acompaña con su banda de jazz y algunas escenas cómicamente aceleradas: el gobernador ha sufrido un atentado y solo ha quedado de él la nariz, tienen que robar la nariz y Miles Monroe le apunta con una pistola, la policía dispara una especie de lanzallamas y acaba incendiando cualquier cosa, persecuciones fantásticas que te hacen sonreír aunque sean inocentes... Todo le sirve a Woody para reírse de las películas futuristas, pero es que las películas futuristas se lo han puesto muy fácil para que se ría de ellas.

En la revolución, que intentan desprogramar a la sociedad individuo por individuo para que de nuevo tengan una personalidad fuera del sistema, vuelven los problemas de siempre, que no son los de destruir una nariz o escapar de un gobernador que todo lo supervisa, que no es convertirte en un mayordomo incapaz de actuar como un robot: vuelven los celos, vuelve el amor libre y la promiscuidad, vuelve la competición de Miles con cualquier hombre guapo que quiere llevarse a la chica de la que él está enamorado.

Luna, que no podría ser otra que Diane Keaton para redondear la película, estaba idiotizada dentro de la sociedad futurista pero también lo está cuando sale de ella, porque cae rendida a los pies del joven y apuesto líder de los rebeldes. Ahí es donde Woody debe ser Woody con todas sus consecuencias, porque para que el woodyallenismo sea verdadero, Allen debe ser un perdedor encantador y tierno, y Miles Monroe lo es —irresistiblemente—. ⁙

WHEEL OF FORTUNE
XX
FORTUNE TELLER
555- 2368

LA DISNEYLANDIA DEL TERROR

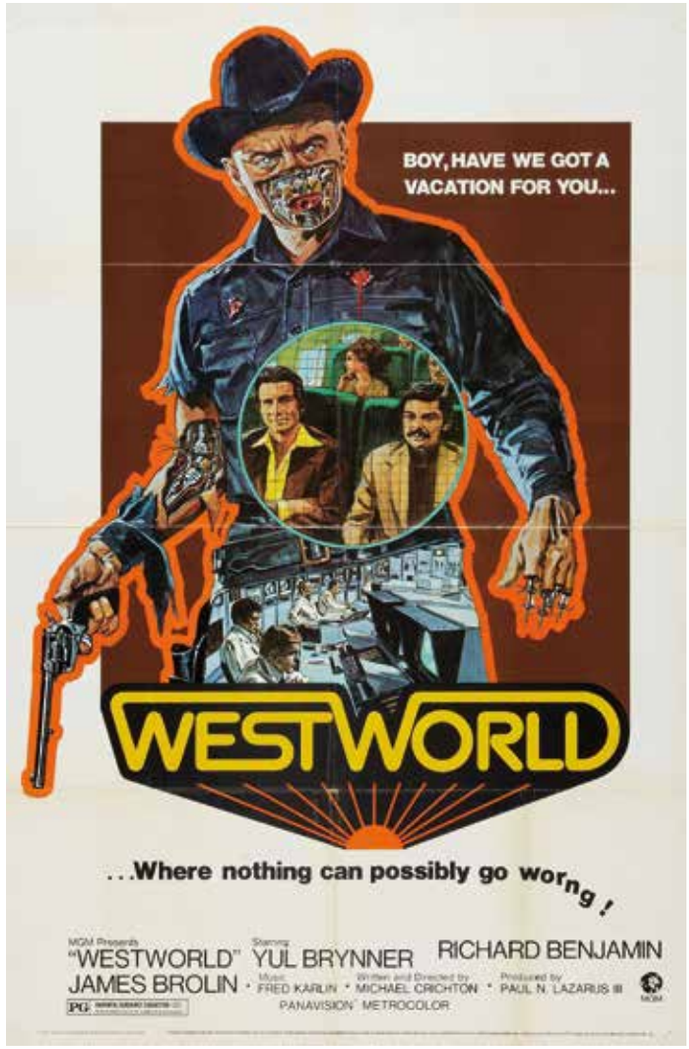
1973
MICHAEL CRICHTON
WESTWORLD, ALMAS DE METAL
(WESTWORLD)
GRACE MORALES

Antes del estreno de *La guerra de la galaxias* en 1977, ninguna película de ciencia ficción había tenido tanto éxito como *Westworld*. Antes de que Michael Crichton publicase *La amenaza de Andrómeda* en 1969, ningún autor del género había visto un libro suyo en el número uno de la lista de los más vendidos del *New York Times*.

El médico, escritor, guionista y director (1942-2008) ha sido uno de los personajes más populares del entretenimiento del siglo pasado. Este hombre del Renacimiento, conocedor de casi cualquier cosa relacionada con la tecnología y su influencia en los seres humanos (aplicaciones en medicina, inteligencia artificial, viajes en el tiempo, cambio climático…), debutó en la dirección con esta película de la Metro de pequeño presupuesto, en la cual planteaba una idea que desarrollaría años después con más éxito si cabe (y muchos dinosaurios): un parque de atracciones con robots superespecializados, como entorno seguro y controlado donde, de repente, el sistema falla y la alegre experiencia se transforma en una horrible pesadilla.

Fue una visita a Disneylandia, justo cuando se inauguraba la atracción de Piratas del Caribe y sus muñecos electrónicos, la que le dio la idea. El parque de Disney, creado cuidadosamente para recrear un ambiente de felicidad ilusoria, como gran superficie de ocio de la que se harían miles de réplicas en todo el mundo, también inspiró a otros artistas: Ira Levin imaginó el mundo perfecto de las mujeres androides de *The Stepford Wives* (1975), y el propio George Lucas tuvo en Futureworld una visión infantil de *La guerra de las galaxias*. A Crichton le interesaba desarrollar la Teoría del Caos en un lugar así, donde se supone que todo va a funcionar bien, pero siempre queda un margen para el error, combinada con la clásica rebelión de las máquinas; en este caso, unos androides que dejan de responder a sus comandos y atentan contra las leyes de la robótica.

Las estrellas James Brolin y Richard Benjamin encarnaban a los dos humanos que formaban parte del exclusivo grupo que visita Delos (llamado así en homenaje a la isla griega sagrada), el parque temático del futuro, pero que tiene un sospechoso parecido con los años setenta y que no ha perdonado el paso del tiempo. Dicho parque está dividido en tres secciones, la Roma Antigua, la Edad Media y el Salvaje Oeste. No por casualidad, sino porque Crichton aprovechó los decorados de los estudios de la productora. Por mil dólares al día, el cliente podía revivir una de estas tres épocas y hacer lo que quisiese con los androides, desde utilizarlos como criados en los festines medievales, parejas sexuales en las bacanales romanas o rivales en tiroteos, como en el escenario del Oeste, el elegido por los protagonistas. Allí participarán en peleas en el salón, escarceos con las prostitutas y duelos a muerte con el Pistolero, un androide programado para desafiar al cliente. Este personaje, interpretado por Yul Brynner, en un homenaje a sí mismo en su papel de *Los siete magníficos* de John Sturges (1960), es el protagonista absoluto de esta historia, no solo por la memorable actuación, sino por ser el único que tiene una verdadera dimensión, una realidad. Frente a la abúlica sensación que ofrecen los dos protagonistas, más máquinas que seres vivos, el Pistolero debe desafiar al turista, enfrentarse en duelo con él, y morir en todas las ocasiones. Después de fallar el sistema que controla a los androides, el Pistolero adquiere conciencia y solo desea matar a su rival, por lo que emprende una persecución implacable contra él. Brynner pasa del hieratismo del principio a la sonrisa terrible del final, tras matar a Brolin, cada vez más violento y más humano cuando persigue a Benjamin, incluso reducido al armazón,en unas secuencias que James Cameron tomó prestadas para *Terminator*. También los reflejos plateados en los ojos de Brynner son un precedente de los replicantes de *Blade Runner*.


BOY, HAVE WE GOT A VACATION FOR YOU...
WESTWORLD
...Where nothing can possibly go worng!
MGM Presents "WESTWORLD" Starring YUL BRYNNER RICHARD BENJAMIN JAMES BROLIN
Music FRED KARLIN • Written and Directed by MICHAEL CRICHTON • Produced by PAUL N. LAZARUS III
PANAVISION METROCOLOR
PG

Por lo demás, *Westworld* se agota más allá de esta persecución. Es mucho más interesante cuando aparece el mundo subterráneo donde se controla Delos, en el que está el centro de operaciones y los androides esperan para ser reparados. Sobre el fallo en el sistema, no se especifica en el guion, pero es significativo que hablen de un «virus» que ha atacado a los androides como posible origen del caos. Siendo Crichton médico, es un recurso lógico, pero también es literatura de anticipación.

El canal de televisión que todo lo vampiriza, HBO, ha anunciado para 2015 un *Westworld s. XXI*. Esperamos que no sea como la secuela de los setenta. Con que se parezca un poco a la sensacional parodia del episodio de *Los Simpsons* («Rascapiquilandia»), nos daremos por satisfechos. ⁜

Better call Saul
y no solo para los créditos

1974
SAUL BASS
SUCESOS EN LA IV FASE
(PHASE IV)
ANA SASTRE

No, no les voy a hablar de *Breaking Bad* y su *spin off*, que menuda borrachera llevamos todos con W. W. y su lluvia de *Emmys*. Por supuesto, son merecidísimos pero coincidirán conmigo en que hay más vida ahí fuera.

En este caso Saul es el señor Bass, archiconocido por su carrera como creador de títulos de crédito y carteles para algunas de las más famosas obras de Alfred Hitchcock y de otras joyas del cine como *Casino* o *Alien*.

Y justo por el género de este último largometraje van a ir los tiros, porque la faceta artística más desconocida de Saul Bass, al menos para los que somos amantes moderados de la ciencia ficción, es que también tuvo sus inquietudes como director —hipotética contribución en la escena de la ducha de *Psicosis* aparte— y rodó algunos cortos con temática del género como por ejemplo *Quest*, con guion de Ray Bradbury y documentales (*Why men creates*) además de una de las películas más inquietantes que esta humilde aficionada haya visionado en su vida: *Sucesos en la IV fase*.

Algunos fotogramas del final original de esta infravalorada joya de la ciencia ficción se habían extraviado (las malas lenguas dicen que la Paramount obligó al director a recortar la cinta por motivos comerciales), sin embargo en 2012 unos abnegados editores de la Academy of Motion Picture Arts and Sciencies se tomaron la molestia de bucear en su colección de materiales del autor y hacer corta-pega con los retazos de película que guardaban en sus archivos. Gracias a ellos, se pudo conocer íntegra la secuencia final que Bass había concebido originalmente y que solo los ojos de los ejecutivos de la Paramount pudieron ver y descuartizar en su momento.

Y para atraer a aquellos que todavía no se hayan decidido a descubrir esta fantástica película que da para mucho filosofar porque tiene mucha miga (a alguno le he leído que se podría considerar una apología del comunismo) les dejo una somera y muy subjetiva descripción de las cuatro partes del filme desde mi *amateurismo ci-fiero*:

Fase I. Se produce un extraño fenómeno en el universo que tiene su efecto sobre nuestro planeta: El profesor Ernest Hubbs observa comportamientos extraños en las hormigas y junto con un especialista en matemática y lenguajes cifrados, James R. Lesko, se propone estudiarlas en profundidad. Son fantásticas las imágenes de las hormigas *at work,* que gracias a la maestría de Ken Middleham, potencian ese gustillo a documental que tiene toda la película.

Fase II. Hubbs y Lesko se desplazan a Arizona para construir una cúpula geodésica. Tendrán que afrontar no únicamente los problemas de financiación que acompañan tantas veces al ámbito científico, sino también lidiar con sus diferentes planteamientos éticos con respecto a la investigación, que serán fuente de conflicto entre los dos protagonistas.

En esta parte, el director nos muestra una de las secuencias más filosóficas de la película en la que se observa la capacidad de sacrificio de las hormigas soldado, que no dudan en dar sus vidas por la mejora de la especie.

Fase III. Ya en el anterior segmento del filme, los científicos se dan cuenta de que los insectos no son los únicos objetos de estudio: las hormigas también les estudian a ellos. Sin embargo es en esta fase cuando el ego científico de Hubbs se desata y se nos muestra en pantalla toda la angustia a la que les conduce su obsesión por controlar la situación. La arrogancia se convierte en desesperación y delirio.

Fase IV. Por fin, la cuarta fase, la que nos confirma lo que hemos venido observando durante toda la película: la naturaleza es indomable y nuestro planeta un organismo vivo que está en constante evolución, donde los humanos constituimos una parte más de la cadena sin ser, ni mucho menos, el centro y medida de las cosas.

Vean la película y disfruten de las escenas del final redescubierto porque son lisérgicas y una prueba más de la infinita maestría e imaginación de Saul Bass. ⁜

THE DAY THE EARTH WAS TURNED INTO A CEMETERY!
RAVENOUS INVADERS CONTROLLED BY A TERROR OUT IN SPACE... COMMANDED TO ANNIHILATE THE WORLD!
PHASE IV
When you can't scream anymore!
PARAMOUNT PICTURES PRESENTS "PHASE IV" Starring NIGEL DAVENPORT
MICHAEL MURPHY LYNNE FREDERICK Written by MAYO SIMON
Produced by PAUL B. RADIN Directed by SAUL BASS AN ALCED PRODUCTION
PG TECHNICOLOR® A PARAMOUNT PICTURE
"PHASE IV"

UNA DICTADURA SOBRE RUEDAS

1975
NORMAN JEWISON
ROLLERBALL, ¿UN FUTURO PRÓXIMO?
(ROLLERBALL)
ALFREDO MARTÍN-GORRIZ

El efecto hipnótico que tiene situar la partícula *-ing* después de un verbo inglés (ya sea *running*, *cycling* o, como en este caso, *rolling*), consigue que, de inmediato, personas de entre treinta y cinco y ciento cincuenta años que jamás habían hecho deporte en su vida se obsesionen con la especialidad *ing-enizada*. Desde el mismo instante en que el sonido *-ing* pasa por el yunque, martillo y trompa de Eustaquio, tenemos indefectiblemente a un poseído. Saldrá cada día a practicar su *-ing*, leerá sobre ese *-ing*, sus conversaciones girarán en torno a las mejoras obtenidas en la práctica de su *-ing*, sus amistades empezarán a ser solo del círculo del *-ing*, su ocio se basará en aumentar el tiempo dedicado al *-ing* en cuanto pueda los sábados y domingos. Cuando se escriben estas líneas, poco antes de que la segunda década del siglo XXI se acerque a su mitad, miles de parques y jardines cuentan con la presencia del patinador cuarentón disfrazado de patinador que hace *rolling* (casco, coderas, chándal especializado igual que cualquiera pero más caro). Su inquietante presencia se asemeja al resultado de trasplantar la cabeza de una persona mayor a un cuerpo de adolescente deteriorado, ese efecto al que los cómicos de *La hora chanante* llamarían *carita de viejo en cuerpo de joven*. Tendinitis, tendinosis, fracturas del extremo distal del radio o la excesiva presión de la bota contra el maleolo medio no detienen a estos... no sé cómo llamarlos, que se estampan contra los muros y suelos de las ciudades y se levantan luego ensangrentados haciendo como que no pasa nada para intentar tranquilizar a sus hijos —en el extraño caso de que se hayan reproducido— o a sus sobrinos o niños de sus amigos. Ni siquiera la capacidad predictiva de la ciencia ficción pudo vaticinar semejante y cotidiano apocalipsis provocado por esta estirpe tan absurda como prescindible. A cambio, *Rollerball* nos ha dejado una *película de patinaje* que realiza una interesante crítica política y que cuenta con un diseño de producción, como veremos, muy acorde a ese futuro situado, curiosamente, en el 2015.

Pero antes de llegar a esas cuestiones nos tenemos que trasladar a los que significó *Rollerball* en el año de su estreno para entender por qué esta película ha de estar sin falta en cualquier antología del género. Cogemos la máquina del tiempo y nos vamos al verano de 1975. *Rollerball* adapta el cuento *Los asesinatos del Rollerball*, de William Harrison (1933-2013) de quien en 1990 también se adaptó su novela Burton y Speke en la excelente película de aventuras *Las montañas de la Luna*. Ahora estamos acostumbrados a cantidades de *gore* y violencia que harían vomitar al espectador de hace décadas al primer segundo y provocarían pesadillas de por vida. Pero en 1975 no era algo habitual y, de hecho, varios directores se caracterizaban por su labor de estudio en ese campo, que aún debía contar con dosis suficientes de elipsis y sugerencias. Si el exceso actual ha concluido muchas veces en vulgaridad e insensibilidad, la década de los setenta (y finales de los años sesenta) suponen un interesante momento de reflejo de la violencia aún no desatada puesta al servicio de la historia.

Rollerball une esa violencia a un deporte llamativo, una lucha entre dos equipos de patinadores —más un motorista— por el control de una bola de acero en un velódromo. De hecho se aprovecharon las instalaciones de la Olimpiada de Múnich 1972. Siempre desde la perspectiva de entonces, el espectáculo de velocidad, golpes y caídas atrajo a millones de personas a los cines. Los espectadores quedaban boquiabiertos ante el despliegue, gracias, entre otras cosas, a algún que otro muerto o jugador en estado vegetativo de por vida por un quítame allá esos golpes de kárate en la nuca. Para una generación, *Rollerball* supuso una de esas películas impactantes que quedan en el recuerdo.

Estas escenas pueden ya impresionar bastante menos (aunque resultan distraídas al estar bien rodadas), pero *Rollerball* es más que ese deporte que sirve de catarsis a una sociedad aparentemente próspera. Retomamos, como dijimos, el diseño de producción y estilo visual, plenamente actual al optar su responsable John Box —junto al director de fotografía Douglas Slocombe y el propio director Norman Jewison— por una apariencia que hoy llamaríamos minimalista. Eso ha conseguido algo muy difícil en películas de estas características: que su «aspecto» no pase de moda. Al menos no tanto como suele ser habitual. De hecho en algunos momentos los lugares podrían pasar por considerarse viviendas o cafeterías de «diseño».

Pero lo más interesante de *Rollerball* es una inteligente crítica al comunismo, puesto que se encauza mediante el ataque exclusivo a la falta de libertad. La sociedad expuesta, basada en el control de corporaciones, resulta avanzada y rica siempre y cuando nadie contraríe las decisiones de unos jerarcas que incluso se reservan una especie de moderno derecho de pernada. Detrás de esta apariencia opulenta se esconde una extraña forma de ingeniería social. A diferencia de otros análisis sobre tal ideología, este se realiza con enorme sutileza, evitando que los elementos más chocantes e implacables del totalitarismo creen una emotividad que empañaría el argumento. La rebelión del protagonista, un excelente James Caan, se produce como búsqueda de la lucha por el dominio de la propia vida, independientemente de lo cómoda que fuese dentro de esa peculiar y boyante dictadura. De nada sirve la riqueza si el destino de la ciudadanía está en manos de un control férreo y asfixiante, aunque convenientemente disfrazado de pujanza y diversión. La actitud de la población, ingenua e infantilizada, está perfectamente descrita. La astucia de esta película consigue, con la habilidad del guion, que toda esta crítica incluso pudiera servir para aplicarla a la sociedad capitalista más salvaje. Por el mismo precio tiene usted contento a tirios y troyanos. Y de paso tampoco se deja títere con cabeza en el mundo televisivo, con el deporte como método de control social y unos espectadores narcotizados por esta particular liga.

ROLLERBALL
JAMES CAAN
dans
un film de NORMAN JEWISON "ROLLERBALL" avec JOHN HOUSEMAN
MAUD ADAMS - JOHN BECK - MOSES GUNN - PAMELA HENSLEY - BARBARA TRENTHAM
et RALPH RICHARDSON scénario de WILLIAM HARRISON musique dirigée par ANDRE PREVIN
producteur associé PATRICK PALMER produit et réalisé par NORMAN JEWISON
TECHNICOLOR distribué par LES ARTISTES ASSOCIES

Y para redondear, y esto lo convierte definitivamente en un clásico, *Rollerball* nos deja dos o tres ideas sobre lo que podríamos hacerle a los miembros de esa moderna plaga de treintones y cuarentones en patines, lo que se puede llamar «hacer un jamescaan»... ⁜

PER ARDUA AD ASTRA

1976
NICOLAS ROEG
EL HOMBRE QUE CAYÓ A LA TIERRA
(THE MAN WHO FELL TO EARTH)
FRAN G. MATUTE

Por mucho que *El hombre que cayó a la Tierra* esté basada en la novela del mismo nombre escrita en 1963 por Walter Tevis, es la electrizante presencia del músico David Bowie la que termina dando coherencia a todo el proyecto. No solo porque Bowie realiza una interpretación más que notable del extraño científico y hombre de negocios Thomas Jerome Newton, sino porque tanto la temática como la estética de la cinta de Roeg ofrecen enormes conexiones con la imaginería del cantante británico.

El interés de Bowie por la ciencia ficción es patente desde sus inicios musicales. «Space Oddity» (1969) fue su primer éxito, y al poco grabaría canciones como «The Man Who Sold The World» (1970) o «Life On Mars? » (1971). En 1972, Bowie lanzó la que es considerada su obra maestra: *The Rise And Fall Of Ziggy Stardust And The Spiders From Mars*. Siendo un disco conceptual, en él se relata la historia de Ziggy Stardust, una suerte de mensajero del espacio que llega a la Tierra para avisar a la población de que, en cinco años, todo finalizará. Convertido en estrella del *rock*, Ziggy sucumbirá a todos los placeres terrenales, y por los excesos morirá a manos de sus propios seguidores.

En *El hombre que cayó a la Tierra* un alienígena llega a nuestro planeta en busca de agua. Allí de donde viene, que nunca se nos revela, una enorme sequía ha hecho estragos. El *alien* cuenta con poder utilizar sus conocimientos científicos, muy superiores a los de los humanos, para construir un artefacto espacial con el que rescatar a su familia. Para ello, adopta una forma humana y, tras contactar con el mejor abogado de patentes del mundo, crea una compañía tecnológica a través de la cual fabricar el vehículo con el que volver a casa.

Más allá del velado mensaje medioambiental que contiene la película, lo interesante es observar cómo el personaje de Bowie se enfrenta, al igual que su Ziggy Stardust, a la sustancia humana. Mientras su proyecto tecnológico toma forma, Newton vivirá una tórrida relación, bañada en sexo y ginebra, con una solitaria chica sureña que cae enamorada de su extravagante presencia. En paralelo, la empresa que funda se volverá tan omnipresente que sus competidores más ambiciosos, con tal de no perder su posición en el mercado, terminarán conspirando contra ella. Y no solo sus competidores: también el gobierno comenzará a hacer preguntas acerca de la identidad de su fundador. Newton aprenderá así, de primera mano, qué dos cosas son las que mueven el mundo en el que ha caído, en un retrato nada complaciente de nuestra esencia.

A pesar de contar con una factura típica del cine europeo de autor de entonces (el abuso del *zoom* o ese montaje tan sincopado; las muy explícitas escenas de sexo que muestran, sin tapujos, desnudos integrales), lo cierto es que *El hombre que cayó a la Tierra* es, por encima de todo, una película tremendamente pop. Y no solo por el hecho de contar en sus créditos con una estrella del *rock* (aunque, qué duda cabe, la androginia de Bowie es uno de los principales alicientes estéticos del personaje), sino por el uso referencial que se hace en ella de la cultura popular. Newton no solo se volverá adicto al sexo y al alcohol; la música y la televisión ejercerán en él la misma fascinación. Cuenta, por tanto, el filme con una banda sonora excepcional que combina canciones clásicas del *jazz*, del *country* y del *rock*, con un *score* más propiamente «espacial» compuesto, por extraño que parezca, por John Phillips, el que fuera líder del grupo The Mamas & The Papas.

Convertida en cinta de culto, *El hombre que cayó a la Tierra* no ha envejecido todo lo bien que se esperaba pero sigue presentando, a mi juicio, un misterio que la hace terriblemente sugerente. A diferencia de en la novela de Tevis, el origen del *alien* queda difuso en la película. La existencia de una serie de escenas, en las que Newton parece no solo capaz de ver el pasado sino de imaginar a su propia familia en la Tierra, bien podría estar indicándonos que la criatura no es que sea de otro planeta, sino que es el futuro de donde viene. De dar por buena esta lectura, el personaje de Ziggy Stardust cobraría más protagonismo si cabe porque, al

final del filme, atrapado definitivamente en nuestro planeta, Newton se convierte, como el *alter ego* musical de Bowie, en músico. En un gesto desesperado, «el visitante» graba un disco con la esperanza de que algún día, en algún momento de la existencia, su abandonada esposa lo escuche. Nunca sabremos el mensaje que le envía pero queda claro que, sea o no de otro planeta, solo la música perdurará: *per ardua ad astra*.

DISTOPÍA A GOGÓ

1976
MICHAEL ANDERSON
LA FUGA DE LOGAN
(LOGAN'S RUN)
JOSE A. NARBONA

Estamos en el futuro. Un par de siglos por delante de nosotros y nos encontramos con una convención de turistas reunidos en un hotel bastante feo y anodino de Las Vegas. Todos parecen salidos de una escena de *Fiebre del sábado noche*, compuestos y arreglados para bailar con los amigos sin parar algún que otro tema de Gloria Gaynor en una inmensa pista circular a la que llaman *carrusel*. Al hotel no le falta ningún detalle: sus aspidistras aquí y allá para adornar los fríos pasillos, sus escaleras mecánicas (muchas), sus *jacuzzis* y gimnasios donde ponerse a tono. Eso sí, la decoración un poquito hortera a veces, ya se sabe, estos hoteles antiguos de los setenta con la psicodelia estridente de la época. Pues bien, añadan que cuando cumplan treinta años los van a desintegrar en una especie de tiro al plato a lo bestia y tendrán *La fuga de Logan*.

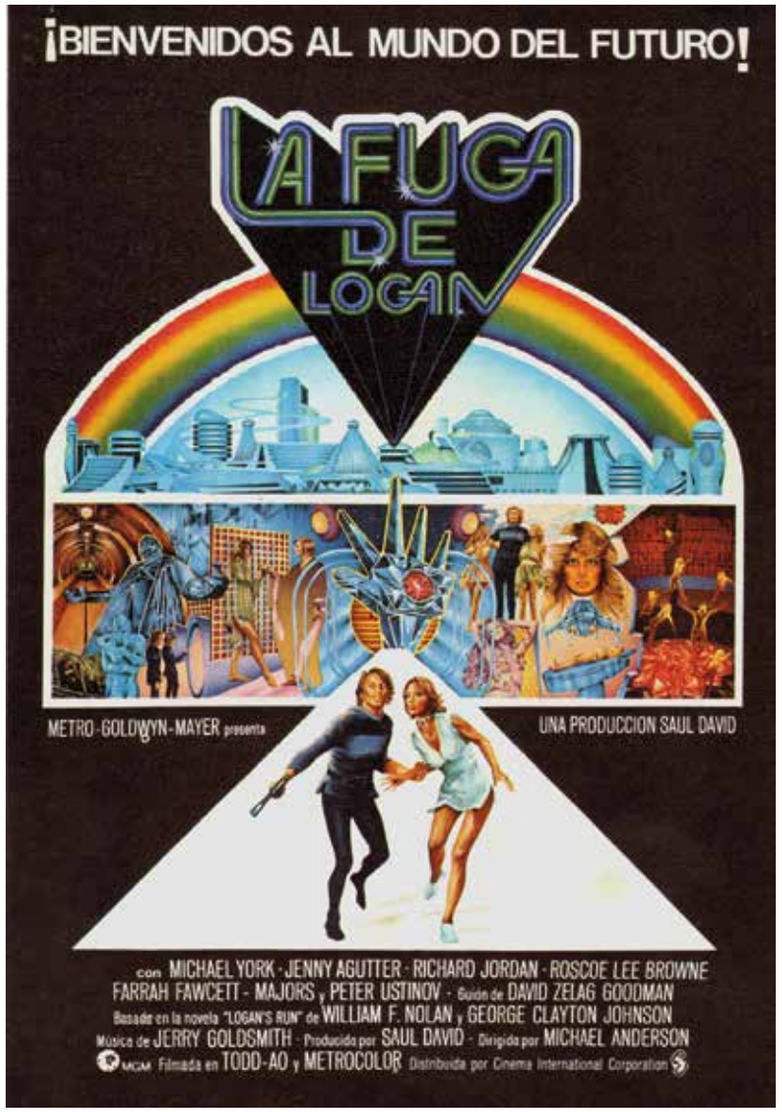
En realidad no se trata de Las Vegas, aunque lo parezca, sino de algunos hoteles y establecimientos del área de Dallas y Fort Worth en Texas, pero lo demás se parece bastante a la estética de la cinta. Los años no han pasado en balde para esta película que en su día recibiera un Óscar honorífico por sus efectos especiales. Hoy estos efectos visuales no solo no impresionan a nadie sino que rozan el ridículo y el guion, tal y como muchos críticos plantearon desde el mismísimo día del estreno, deja mucho que desear. Pero sigue siendo una de esas distopías clásicas que han marcado una época.

Unos años antes, *El planeta de los simios* había puesto de moda las películas en las que se retrata un futuro muy negro para nuestro planeta, cosechando un gran éxito de taquilla que *La fuga de Logan* estaba dispuesta a repetir. De hecho hay en esta historia grandes y sonados guiños a la famosa cinta de 1968 como las diferentes escenas que tienen lugar en un Washington abandonado devorado por la maleza de un siglo XXIII en el que aún se sostienen en pie monumentos emblemáticos como el Capitolio o el Memorial de Lincoln, todo muy en la línea del patriotismo sentimental norteamericano que ya nos dejara aquella inolvidable imagen de Charlton Heston topándose con lo que quedaba de la Estatua de la Libertad en una playa del mundo que le tocó vivir.

Logan en cambio no va a conformarse con su mundo y su huida de esa prisión de juventud con fecha de caducidad va a conducir una trama que ha inspirado a otros filmes hasta nuestros días. Podemos ver el rastro de Logan en escenas francamente parecidas de *Los juegos del hambre* (Ross, 2012) o *La isla* (Bay, 2005). El tópico del largo y tortuoso camino en el que acechan peligros a modo de pruebas que hay que superar viene de muy atrás, podríamos remontarnos a la misma *Odisea* de los griegos. Sin embargo se integra muy bien en el retrato distópico de la sociedad de Logan, sirviendo como referencia a estos filmes mencionados anteriormente con más éxito que la serie de televisión homónima de corta vida, solo una temporada, que se produjo un año después del estreno de la cinta y que supuso mostrar una mera colección de personajes y lugares imposibles al más puro estilo Flash Gordon a lo largo de esa ruta sin fin hacia el Santuario, como así repiten los que piensan escapar.

Pero ¿cuál es el significado de esta fuga? ¿Cuál es el mensaje que pretende transmitir la película? ¿Acaso ese Santuario representa la búsqueda de Shangri-La, el paraíso terrenal? ¿Quizás reclama la importancia del individuo frente a una sociedad alienante como cuando Logan se rebela porque «Ahora se trata de mí»? La historia plantea muchas posibles reflexiones pero destaca un claro mensaje moralizante y conservador que nos habla de los peligros de una sociedad que olvida sus valores tradicionales de vida en pareja. Logan y su chica, que nunca conocieron a sus padres, repiten maravillados las palabras que han leído en unas olvidadas tumbas: «Amado esposo, amada esposa», en uno de los momentos más reveladores de la película.

La fuga de Logan está basada en una novela del mismo título de William F. Nolan y George Clayton Johnson, de complicada lectura por cierto. Ambos son autores de una larga lista de relatos y novelas de ciencia ficción pero dentro del currículo de Johnson podemos destacar el guion de algunos


¡BIENVENIDOS AL MUNDO DEL FUTURO!
LA FUGA DE LOGAN
METRO-GOLDWYN-MAYER presenta
UNA PRODUCCION SAUL DAVID
con MICHAEL YORK · JENNY AGUTTER · RICHARD JORDAN · ROSCOE LEE BROWNE
FARRAH FAWCETT · MAJORS y PETER USTINOV · Guión de DAVID ZELAG GOODMAN
Basada en la novela "LOGAN'S RUN" de WILLIAM F. NOLAN y GEORGE CLAYTON JOHNSON
Música de JERRY GOLDSMITH · Producida por SAUL DAVID · Dirigida por MICHAEL ANDERSON
MGM Filmada en TODD-AO y METROCOLOR Distribuida por Cinema International Corporation

episodios de la famosa serie *The Twilight Zone* o el del primer episodio de la serie *Star Trek* que se emitió en televisión. Después del éxito de la película, publicaron dos secuelas de la novela original que imaginamos deben ser solo para los muy fans. Desconocemos si estas secuelas han estado en la mente de todos esos directores que se han embarcado en varios proyectos fallidos de hacer un *remake* de esta cinta en los últimos años. Lo mismo nos dan una sorpresa pronto. ⁜

EL SUEÑO DE SPIELBERG

1977
STEVEN SPIELBERG
ENCUENTROS EN LA TERCERA FASE
(CLOSE ENCOUNTERS OF THE THIRD KIND)
EMILIO DE GORGOT

Los genios se bastan con cualquier excusa para querer dar forma a sus visiones. Cuando era todavía un niño, estando junto a su padre, Steven Spielberg contempló una lluvia de meteoritos. El fenómeno le impresionó tanto que incendió su obsesión con el espacio e incluso inspiró su primer largometraje como aficionado, titulado *Firelight*, que rodó a los diecisiete años de edad y en donde una serie de personas eran «abducidas» por naves alienígenas. Gran amante de la ciencia ficción y de la ufología, su temática favorita, nunca dejó de considerar la idea de rodar un documental sobre el fenómeno ovni y las famosas abducciones.

Doce años después, convertido en un director famoso y respaldado por el descomunal éxito de su cuarta película, *Tiburón*, Spielberg se decidió a cumplir su antiguo sueño adolescente de filmar una historia similar a la de *Firelight* pero contando con medios auténticamente profesionales. Preocupado porque la temática pudiese resultar poco comercial —en su historia de extraterrestres no había rayos láser ni combates aéreos; de hecho los espectadores apenas iban a ver a los alienígenas— se planteó realizar una película de bajo presupuesto, pero terminó dándose cuenta de que si quería que resultara visualmente convincente iba a necesitar todos los medios que Holywood pusiera a su disposición. Tras pactar con el diablo para que su visión contara con todo el apoyo financiero de la industria —sus tira y afloja con Columbia Pictures son ya legendarios: tú me dejas filmar un barco y aviones perdidos en el desierto, yo acepto enseñar el interior de una nave espacial al público— consiguió crear una de sus obras más memorables.

Situada en una pequeña ciudad, la historia de *Encuentros en la tercera fase* narra la súbita aparición de naves extraterrestres cuyo extraño comportamiento trastorna la tranquila vida de los lugareños, llegando incluso a secuestrar a alguno de los habitantes del pueblo. Un tema que echó para atrás a varios importantes actores: después de que varios grandes nombres rechazasen protagonizar el filme, Spielberg contó con Richard Dreyfuss —con quien ya había trabajado en *Tiburón*— y este encarnó magistralmente a un electricista y padre de familia que, tras ser testigo de una de aquellas apariciones ovni, se obsesiona con la imagen de una montaña sin motivo lógico aparente, hasta el punto de que su mujer e hijos llegan a pensar que ha perdido por completo la cabeza. Por su parte, Melinda Dillon interpretaba a una madre soltera cuyo hijo pequeño es secuestrado por los extraterrestres durante una de las secuencias más impresionantes del filme (y eso que secuencias impresionantes hay muchas). Ambos personajes —Dreyfuss en busca de respuestas sobre su inexplicable obsesión con una montaña, Dillon con la esperanza de conocer algo sobre el paradero de su hijo— se embarcan juntos en una extraña aventura con tintes conspiranoicos que añade considerables dosis de suspense a lo que no se puede describir únicamente como una historia «de marcianos».

En realidad, los grandes méritos de *Encuentros en la tercera fase* van mucho más allá de sus entonces descollantes efectos especiales —que continúan siendo perfectamente válidos hoy— o la escalofriante verosimilitud con que era descrita una hipotética visita de seres de otros mundos. Es una película que funciona a todos los niveles y que no se centra únicamente en la acción o la aventura. Por ejemplo, su faceta dramática resulta tremendamente convincente y por una vez las obsesiones de Spielberg con la temática familiar encajaron perfectamente en el argumento, e incluso podría decirse que eran parte indispensable para el éxito del mismo. En cuanto a su vertiente de ciencia ficción, incluso quienes somos escépticos sobre el tema ovni hemos de admitir que el director estadounidense consiguió que lo improbable pareciese perfectamente plausible, uno de los requisitos básicos en una buena obra de especulación científica. Spielberg, de hecho, se hizo asesorar o se inspiró en varios famosos ufólogos: J. Allen Haynek y Stanton T. Friedman (que aparecen en la película) o Jacques Vallée (cuyo *alter ego* era interpretado en el filme nada menos que por François Truffaut). Spielberg hizo lo posible por afrontar el asunto de la manera más «científica» posible, o pseudocientífica si lo prefieren.

HARMADIK TÍPUSÚ TALÁLKOZÁSOK I-II.
SZÍNES, SZINKRONIZÁLT AMERIKAI TUDOMÁNYOS-FANTASZTIKUS FILM
RENDEZTE: STEVEN SPIELBERG
FŐSZEREPLŐK: RICHARD DREYFUSS FRANÇOIS TRUFFAUT

El resultado es apabullante. Con las hipérboles que podemos esperar de toda película de Hollywood y que siempre redundan en favor del espectáculo puro, el guion del propio Spielberg trataba de acercarse lo más posible a las experiencias que aquellos investigadores habían recabado estudiando a diversos tipos de testigos de fenómenos anómalos. En realidad poco importa que uno crea en la veracidad de esos testimonios o en la obra de los mencionados ufólogos, porque Spielberg consigue que esas experiencias, esos «encuentros cercanos del tercer tipo», parezcan inquietantemente cercanas, enfocándolas hábilmente como un fenómeno que irrumpe en la cotidianidad de personas anónimas sin gran importancia. En esta película no hay grandes héroes, ni tampoco presidentes que se encaren a los malvados invasores con una bandera entre las manos. Al contrario, solamente hay simples ciudadanos de a pie que, aterrorizados y confusos, tratan de encontrarle algún sentido a los acontecimientos que amenazan con desbaratar sus vidas para siempre. Pocos largometrajes han unido con semejante maestría una faceta tecnológica espectacular con la faceta puramente humana, y en ese sentido *Encuentros en la tercera fase* resultó ser más vívido y convincente que cualquier documental que Spielberg pudiese haber tenido en mente. En definitiva, uno de los mejores directores de todos los tiempos, en su mejor momento y tratando su temática favorita. Nada podía fallar en esta película... y efectivamente, nada falla. Perfecta. ⁙

LA FUERZA TE ACOMPAÑARÁ SIEMPRE

RICARDO JONÁS G.

1977
GEORGE LUCAS
LA GUERRA DE LAS GALAXIAS
(STAR WARS: EPISODE IV - A NEW HOPE)

1980
IRVIN KERSHNER
EL IMPERIO CONTRAATACA
(STAR WARS: EPISODE V - THE EMPIRE STRIKES BACK)

1983
RICHARD MARQUAND
EL RETORNO DEL JEDI
(STAR WARS: EPISODE VI - RETURN OF THE JEDI)

Déjame compartir contigo algo que cambiará tu vida. No es una película, ni tres, ni seis, ni tampoco solo un universo ficticio que se extiende a cualquier soporte imaginable. No es solo una historia, ni la historia que te voy a contar. Al final algunas historias no son lo que parecen y las historias que nacen de esta son complejas y en la niñez puede haber dolor y miedo y muerte y, aun si has tenido esa determinada vida, puede quedar como resto la alegría, un cierto tipo de alegría eufórica y solemne, si te regalaron algo que pudiste y podrás compartir. Cuando tenía cuatro años mi padre me regaló el inicio de esta historia. El inicio de la historia empezó por el final de otra, pues en brazos me llevó a una sala cine para ver el estreno de *El retorno del jedi*. El inicio de todo, pues es el primer recuerdo consciente que tengo de él y de mi propia historia.

Siéntate conmigo, es buen momento para volver a estas películas, como hice innumerables veces. Porque son bálsamo, y son recuerdo, y son infancia despojada de temor. *Star Wars* aloja un universo al borde del mundo, de nosotros mismos, lejos de los ecos estrepitosos de esas ruedas y engranajes que se fingen importantes en el mecanismo perfectamente equilibrado de lo que llamamos realidad. No encontrarás ciencia aquí. No encontrarás solo ficción. Siéntate y comparte conmigo un territorio sentimental. El que compartí con mi padre y todavía comparto, el que comparten tantos en tantas generaciones, entre amigos, entre parejas, entre matrimonios oficiados por un sujeto disfrazado de almirante Ackbar.

Entra conmigo, espero que cambie tu vida. Te llevaré entonces a un nuevo estreno, sin amargarme por supuestas perversiones de un espíritu que es en sí mismo incorruptible. Serás tú quien apriete mi mano al ver volar una vez más al Halcón Milenario, porque jamás dejará de ser el montón de chatarra más rápido de la galaxia. Algún día un sinvergüenza te responderá «lo sé» a un «te quiero» y entonces la intimidad perfecta nacerá con quien ya no será más un desconocido. Se esfumará el mar para que solo quede arena, y mirarás la puesta de sol imaginándolo gemelo, mientras tarareas la melodía de «Binary Sunset» adoptando el gesto adusto de quien mastica almendras amargas pero con una sonrisa inabarcable en tu interior. Tendrás la tentación de querer fingirte adulta odiando a los ewoks, después de haber disfrutado de dos películas y media como la niña que gracias a todo esto seguirás siendo. Blandirás cualquier palo haciendo *ese* sonido con la boca, cuando encuentres algo largamente deseado pensarás que no eran esos los droides que estabas buscando, conducirás por el túnel de la M30 perseguida por Tie Fighters en las trincheras de la Estrella de la Muerte, te sentirás la tía Beru cuando acciones una Thermomix. Y este juego lo compartirás con alguien, y dejará de ser un simple juego.

Alguien sin el inconveniente de esta resistencia mía a la erudición podría explicarte las influencias que entretejen *Star Wars*, del *space opera,* el *western*, las películas de samuráis de Kurosawa asomándose en cada combate de sable láser, o que es una reelaboración más del mito del viaje del héroe glosado en *El héroe de las mil caras* de Joseph Campbell. De los ladrillos físicos y culturales que construyeron estas películas. Pero yo solo puedo hablarte de los sentimentales, si te sientas aquí y contemplas esta historia, donde todos hemos querido imitar la media sonrisa de Han Solo, donde conocerás a Leia en el rescate de una princesa que, por fin, no necesita que nadie la rescate, donde no hay cinismos relativistas porque el bien y el mal existen clara y físicamente, pero donde hasta del mal más oscuro se puede retornar si tu hijo se llama Luke Skywalker. Y querrás también legar a otros este mundo que trasciende la pantalla, porque si bien las religiones y las armas antiguas no valen nada comparadas con un buen *bláster* no será solo la Fuerza lo que te acompañe, también esta historia que es mucho más que una historia.

Siéntate a mi lado y después compártelo. Mi padre lo hizo conmigo y ese es mi recuerdo, y cómo de fuerte abraza un hombre a un niño que no volverá a ver. Compártelo como yo ahora quiero hacerlo contigo, y con vosotros si es que estáis leyendo. Algo tan estúpido como una simple trilogía repleta de soldados imperiales con una puntería de la mierda puta, un granjero capaz de redimir a la encarnación del mal con casco en forma de glande negro, un felpudo con patas de dos metros o un androide de oro afrancesado en continuo ataque de pánico. Algo tan estúpido, sí, que al fin es un universo en el que asociar emocionalmente a todos los que viven con nosotros y también allí se adentraron, y a los que murieron antes de tiempo y ahora son uno con la Fuerza.

Siéntate y adéntrate conmigo. Va a empezar. ¿Escuchas eso? Truenan los metales en la música de John Williams, unas letras amarillas se deslizan sobre las estrellas. Quiero compartir esto contigo y ojalá cambie tu vida. Alguien lo hizo conmigo, y antes y después muchos otros lo hicieron. Ellos, los que ya no están, nos regalaron tanto metiéndonos en esta historia que ya es mucho más que una historia. Una historia de hace mucho tiempo, en una galaxia muy lejana. Y nunca como ahora, en este justo instante, volvieron a estar tan cerca de nosotros. ⁜

Desde las ruinas de la civilización

1978

PHILIP KAUFMAN

LA INVASIÓN DE LOS ULTRACUERPOS

(INVASION OF THE BODY SNATCHERS)

MARIAN WOMACK

Un hombre solo, en mitad de una ciudad atestada. El camino que recorre lo van marcando los teléfonos, en oficinas, en casas particulares, en cabinas de cristal en las que se encierra solo con sus miedos. Desde estas cabinas lanza preguntas: al sistema telefónico, al aire, a la nada. Un hombre solo, en medio de la gran ciudad, solicitando una ayuda que no llegará nunca.

Matthew Bennell es funcionario del departamento de Sanidad de la ciudad de San Francisco, y cree en el sistema, cree en las instituciones que él mismo representa, destinadas a proteger al ciudadano, al cumplimiento de las reglas, destinadas, en cierta medida, a evitar que el caos se introduzca en nuestra ordenada existencia, en la forma que sea. La de vainas extraterrestres que nos reemplacen a todos y cada uno de nosotros, por ejemplo. Desde la primera señal de amenaza hasta el instante, ya al límite, en el que hemos entendido las ramificaciones de la conspiración, cuán hondas se entierran sus raíces, Matthew insiste en un curso de acción aprendido desde la inocencia, desde la fe absoluta en la estructura de organización humana en la que cree: llamar a la policía. Registrar atestados, informar sobre situaciones inusuales, solicitar ayuda. Gran parte de la película se desarrolla resolviendo dos tipos de laberintos distintos pero complementarios: los pasillos de edificios gubernamentales, escenarios donde se intuyen poderes ocultos, constituidos por funcionales oficinas, corredores, escaleras, que los protagonistas recorren con seguridad decreciente en su propio papel en ellas; y el segundo laberinto, la ciudad: avenidas amplias, coches en marcha, árboles raquíticos, elementos de un paisaje urbano sobre los que se alzan estos mismos edificios de imponentes cúpulas, blancas columnatas y puertas siempre cerradas, escenarios inaccesibles. Y así es como llegamos a las cabinas telefónicas, a las conversaciones con varios organismos e instituciones en las que Matthew se encuentra del lado receptor de un paternalismo excesivo, intuyendo que no se le ofrecen no ya respuestas, sino información; y que esto no ocurre por mediocridad o deficiencia, sino porque no se desea darlas. Matthew se ve abocado a recorrer las calles absolutamente perdido. Se trata esta de la escena más desoladora y que mejor representa ese miedo, real ahora, del triste espejismo en el que se ha convertido nuestro papel como ciudadanos. Sin embargo, llamar a la policía será su forma de reaccionar ante lo inexplicable hasta casi el fin, cuando se evidencia que la propia policía es parte del secreto. Porque la conspiración se ha gestado desde dentro del propio sistema desde el principio, la mayor de las traiciones posibles.

Cierta ciencia ficción actúa como un campo de infinitas interpretaciones, alegorías sobre las que es posible dibujar muchos escenarios distintos. *La invasión de los ultracuerpos* parte de una novela, y a su vez de una película inspirada en la misma, que exploraban la paranoia colectiva ante la posible invasión comunista, la conversión «secreta» y el inevitable ataque a lo doméstico, representado por la ciudad californiana de Santa Mira. Aquí, la amenaza se desplaza al ámbito urbano, y se cierne sobre todos desde las instituciones que deberían asegurar nuestra estabilidad. En una de las últimas escenas unos escolares son conducidos por sus maestros al interior de un edificio, uno de ellos quejándose de que «no quiere echarse la siesta». Es un instante de terror supremo. Los niños son conducidos a la asimilación, o a la muerte, como prefiera llamarse, de la mano de aquellos en los que confían. A los adultos también los ha conducido quienes dictan las reglas, el caos y la anarquía emergiendo desde los cimientos de la civilización misma. No es casual que las vainas se repartan delante del edificio del ayuntamiento de la ciudad, mientras los asimilados las van recogiendo en fila, dóciles. (Podríamos preguntarnos si es ahora cuando lo son, dóciles. ¿Acaso no lo han sido siempre, incluso

From deep space...
Invasion of the Body Snatchers
The seed is planted...terror grows.
A Robert H. Solo Production of A Philip Kaufman Film "Invasion of the Body Snatchers"
Donald Sutherland · Brooke Adams · Leonard Nimoy
Jeff Goldblum · Veronica Cartwright
Screenplay by W.D. Richter. Based on the novel "The Body Snatchers" by Jack Finney
Produced by Robert H. Solo · Directed by Philip Kaufman
READ THE DELL BOOK

cuando eran humanos? ¿Cuántos se han rebelado? La soledad del grupo, soledad en la que la cámara se recrea en su huida por calles amplias y desiertas, los muestran como los únicos que se oponen a perder su humanidad. Tal vez siempre hayamos actuado de esta manera, dóciles en asimilar, rápidos en aceptar, cuanto se nos impone. Y en ese caso no merecemos ganar la partida).

Es una imagen que dura pocos segundos. Porque se trata del cine de la inteligencia, desnudo de efectos. No necesitamos más. Y tal vez su impacto se derive precisamente de que la visión actúe como fogonazo inesperado, súbita y terrible en su simpleza. El vagabundo ha caído dormido al lado de su perro. Las vainas de ambos han debido mezclarse. El perro con cara de vagabundo se relame un segundo delante de la cámara. No hay esperanza posible después de ver eso. Entendemos que ya no hay donde esconderse. Ha llegado el fin. ⁙

EL BICHO

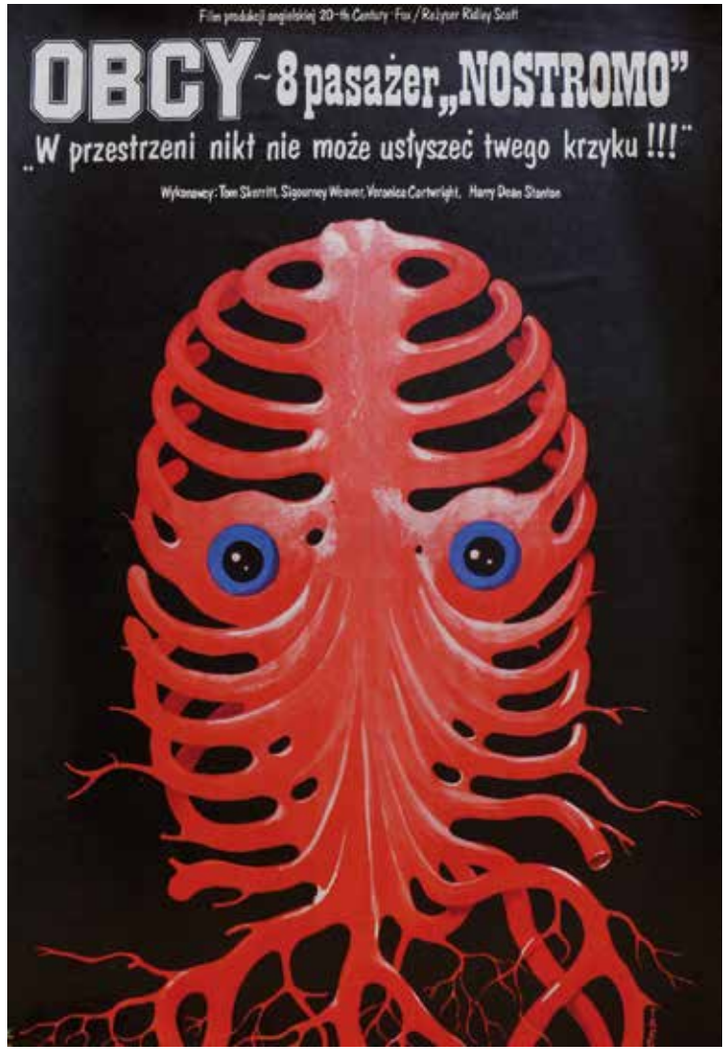
1979
RIDLEY SCOTT
ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO
(ALIEN)
TIRSO MONTAÑEZ

«Cuando se te pasa el entusiasmo inicial y toca decidir qué pinta tiene el bicho, te das cuenta de la que se te viene encima y no puedes pensar en otra cosa». Estas palabras de Ridley Scott, director de *Alien*, resumen el dilema al que tuvo que hacer frente al inicio del rodaje. A grandes rasgos, la trama de la película era recurrente en filmes de serie B, por lo que para diferenciarse de ellos deberían hacer valer la fuerza bruta, es decir, la pasta. Con un presupuesto de casi doce millones de dólares (de finales de los setenta), en principio contaban con suficiente margen de maniobra como para crear un organismo extraterrestre creíble y aterrador como no se había hecho hasta entonces.

No estamos exagerando si decimos que la película dependía de un solo elemento. Una década antes, Stanley Kubrick había dejado el listón altísimo en la representación de naves espaciales con *2001: Una odisea del espacio*, rodada también en los Estudios Shepperton en Inglaterra. Así que en ese aspecto, aunque se consiguió un logrado diseño de producción con aire *low-tech* («de camioneros espaciales» se decía en el entorno del filme), la batalla se libraba en otro campo: diseñar una criatura que rompiera con los cánones del género. Durante la preproducción se barajaron varias alternativas, bocetadas por diversos autores, que bien parecían dinosaurios, pulpos gigantes o un ente raro con cuatro patas, antenas y garras como una mantis. Cuando Dan O'Bannon, el guionista de la película, le enseñó la obra del polifacético artista H. R. Giger, Scott dijo fascinado: «O se han acabado mis problemas o acaban de empezar». Y es que materializar de forma verosímil los paisajes y criaturas biomecanoides características de la obra del suizo se planteaba como una tarea compleja y costosa.

Hasta llegar al xenomorfo que triunfó en pantalla tuvieron que atravesar un largo camino por el que fueron desechando ideas, desde reducir el tamaño de la cabeza (la primera propuesta de Giger presentaba un cráneo de metro ochenta de longitud), pasando por una piel traslúcida (que dejaba entrever demasiado la silueta del hombre que vestía el disfraz del extraterrestre), llenar la carcasa transparente de la cabeza del Alien con gusanos vivos (otra idea descabellada de Giger) o prescindir de ojos o cuencas vacías en el diseño final (se ha demostrado que es más aterradora una «cara» sin ojos). Todos estos descartes fueron grandes aciertos. Para resumir el esfuerzo por el detalle en la recreación del alienígena y su entorno, basta dar un par de datos: solo el set del *Space Jockey* costó medio millón de dólares, mientras que confeccionar el traje de xenomorfo a base de látex, huesos y tubos, un cuarto de millón.

Pero claro, no solo se trataba de crear un organismo adulto, sino de acertar en el diseño de sus distintas etapas vitales: el huevo que se abría en flor (y no con una abertura en forma de vagina), el *abrazacaras* también sin ojos (felizmente materializado sin cabeza y descartado un boceto cíclope) y el sangriento *rompepechos* (que en su primera aproximación estaba inspirado en la obra pictórica de Francis Bacon y parecía un «pavo amorfo desplumado»). Estas cuatro fases del desarrollo del Alien, por cierto, también supusieron una revolución tanto desde el punto de vista biológico como en el narrativo: el espectador contemplaba, impotente, cómo el xenomorfo se iba transformando progresivamente en *algo* más aterrador, aunque lo descubría *demasiado tarde*. Pasaba de encontrar lo que parecían inquietantes huevos en una nave extraterrestre, a ver esa especie de asfixiante escorpión acoplado a la cara del infeliz Kane (John Hurt), hasta llegar a uno de esos momentos imborrables de la historia del cine, cuando el rompepechos irrumpe haciendo honor a su nombre. Y, después, se descubría que aquel pequeño híbrido entre piraña y serpiente se


Film produkcji angielskiej 20-th Century Fox / Reżyser Ridley Scott
OBCY ~ 8 pasażer „NOSTROMO"
„W przestrzeni nikt nie może usłyszeć twego krzyku !!!"
Wykonawcy: Tom Skerritt, Sigourney Weaver, Veronica Cartwright, Harry Dean Stanton

había transformado en una bestia de más de dos metros de altura con varias filas de dientes metálicos y una mandíbula-lengua retráctil. No se daba tregua al espectador: el villano se transformaba continuamente en una espiral de horror sin esperanza. Además, hábilmente, se fueron eliminando los personajes que parecían tener más fuerza o que despertaban más empatía o afinidad con el espectador, hasta que solo quedó la tercera al mando, la siesa Ripley (Sigourney Weaver). Y ojo, que aún pudo haber sido peor ya que Scott planeaba cargarse a toda la tripulación, pero la Fox le convenció de que era demasiado desalentador para el público: querían que la gente fuese a ver la película, no que al acabar se cortaran las venas en sentido longitudinal. El ritmo, la ambientación claustrofóbica de la Nostromo, el diseño irreal de la nave extraterrestre, las sorpresas (una bestia cambiante, la actitud de Ash, la arisca computadora central, el *falso final*, etc.) fueron aciertos, sin duda, muestra de una película concebida y rodada con maestría. Pero si el Alien hubiese sido, digamos, el típico marciano verde cabezón, aquello no habría hecho más que engordar la extensa lista de películas con bicho. No fue así; Alien es la mejor criatura de la historia del cine: El Bicho con mayúsculas. ⁜

UN PEQUEÑO (Y MALDITO) CLÁSICO

1979

GARY NELSON

EL ABISMO NEGRO

(THE BLACK HOLE)

TONI GARCÍA RAMÓN

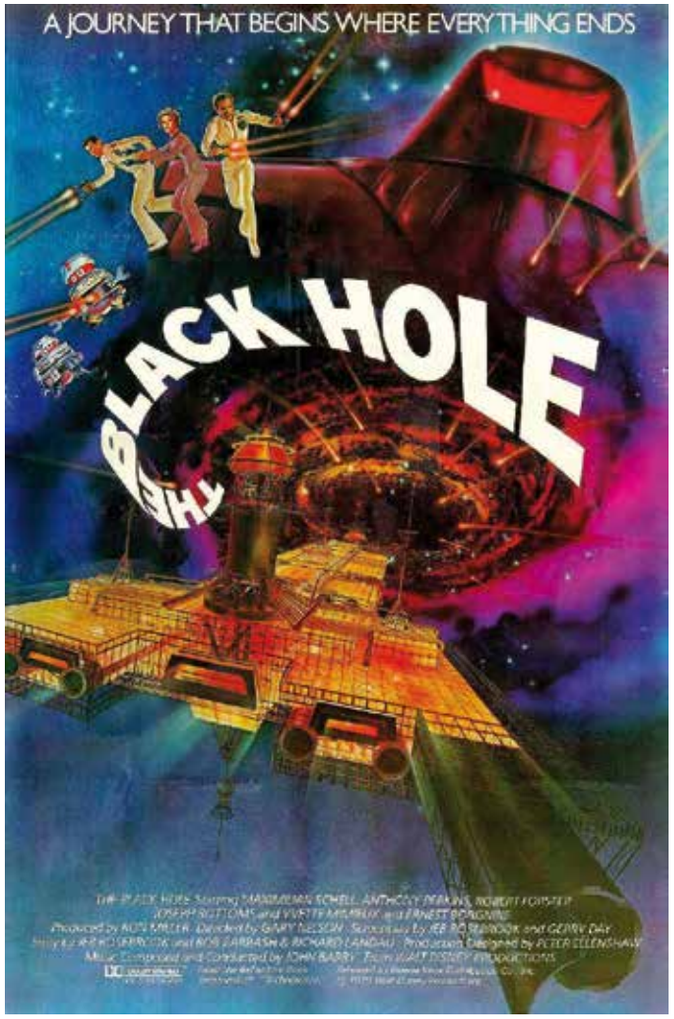
Cuesta creer que *El abismo negro* no aparezca continuamente en las (sempiternas) listas de las mejores películas de ciencia ficción de todos los tiempos. En la estela humanista de *La fuga de Logan* o *Cuando el destino nos alcance*, este filme de Disney (sí, de Disney) se adelantaba tres décadas a dos filmes tan distintos como *Interstellar* u *Horizonte final*, con un precepto que ahora hasta resulta familiar: ¿qué hay al otro lado de un agujero negro?

Con una música francamente inquietante (por sinuosa) del mítico John Barry, esta película de Gary Nelson cuenta las peripecias de una expedición especial que va a dar por casualidad con una gigantesca nave que se creía perdida, justo al borde de un agujero negro. A partir de ahí, pizcas de comedia, momentos de terror y un interesantísimo fresco sobre la perdida absoluta de la humanidad en pos del milagro definitivo y la apabullante oscuridad que acecha tras la soledad del creador.

El reparto —de excepción— era más sólido que las garras de Lobezno: Robert Foster, Anthony Perkins, Ernest Borgnine y sobre todo Maximilian Schell le daban al filme el punto clásico que necesitaba mientras que un afinadísimo diseño de producción (que, créanlo o no, sigue funcionando como un reloj treinta y cinco años después) y unos efectos especiales magníficos aportaban ese aspecto de epopeya espacial que necesitaba la película.
Maximilian Schell configuraba el norte del filme creando uno de los mejores villanos de la historia del cine: megalómano, sociópata y brillante a partes iguales. Su retrato del científico enloquecido (un *mad doctor* de manual) cuyos delirios han traspasado todas las líneas rojas es de una exquisitez interpretativa pocas veces vista: el equilibrio entre el ser humano perdido en sus propias arenas movedizas y el monstruo que no dudaría en sacrificar a sus hijos por una nave más grande prueba el inmenso talento de Schell, un actorazo de estatura mayúscula.

Luego está su creación, esa criatura con piel de robot y alma de asesino en serie llamada Maximus. La visualización de este liquidador es poco menos que perfecta: la forma en que se desliza en el aire y su estructura le convierten en algo aterrador y Sherman es tan sumamente listo que contrapone su presencia a la del robot de la nave. Un bicho pequeño y cachondo que aporta el toque Disney a un filme insólito en la historia de la compañía.

Hay algo clave en *El abismo negro* y que influye sobremanera en la consideración de la película como título de culto, y es el modo de abordar una historia terrorífica hasta convertirla en un relato de aventuras. La historia del hombre devenido en dios no es nueva, pero el filme es lo suficientemente inteligente como para construir alrededor de la metáfora una historia casi familiar, que roza y en ocasiones abraza el territorio de la serie B: la competición entre el robot de la nave y sus congéneres «malvados» (un videojuego de cuando los videojuegos eran un residuo cultural); la dinámica entre los distintos miembros de la nave, unos a favor y otros en contra de la extraña misión que se ha propuesto Schell o la contemplación de la fuerza más letal del universo (ese agujero negro que embiste cada



segundo de la acción como si fuera un extra que reclama más minutos) como si se tratara de un cuadro hambriento que en cualquier momento acabara devorando al artista, son buenos ejemplos de ello.
Por si fuera poco, el final, sumergido en una psicodelia desarmante que parece querer emparentarse con aquel *hit* de los Beatles llamado «Lucy in the sky with diamonds» acaba demostrando que *El abismo negro* se enfrentó con uñas y dientes a los convencionalismos para acabar convertida en un título maldito, olvidado y finalmente reivindicado por varias generaciones de cinéfilos con memoria. ⁜

Un INDIANA JONES de POBLADO de la HEROÍNA

ÁLVARO CORAZÓN RURAL

1979
GEORGE MILLER
MAD MAX, SALVAJES DE LA AUTOPISTA
(MAD MAX)

1981
GEORGE MILLER
MAD MAX 2, EL GUERRERO DE LA CARRETERA
(MAD MAX, THE ROAD WARRIOR)

1985
GEORGE MILLER Y GEORGE OGILVIE
MAD MAX 3, MÁS ALLÁ DE LA CÚPULA DEL TRUENO
(MAD MAX, BEYOND THUNDERDOME)

Siempre se ha dicho que Mad Max era el perfecto ejemplo de héroe fascista. Pero si asesinan a tu mujer y a tu hijo de dos años por diversión y queman vivo a tu mejor amigo, en el contexto además de un mundo en el que está a punto de desencadenarse la guerra nuclear, pues lo natural es coger la recortada y cargarse a los que lo han hecho. Hay que decir, por tanto, que el Mad Max de la primera entrega de la trilogía no era un apologeta ultraderechista, sino una persona normal que, ante la adversidad, eso sí, actuaba de forma, digamos, resolutiva.

Otra cosa son los que hicieron esta película consagrada, pero que en inicialmente iba a ser un divertimento de serie B. Los australianos George Miller y Mel Gibson, director y actor, que con esta humilde cinta de persecuciones de coches lanzaron su carrera hasta el estrellato internacional. Cuenta la leyenda que a Gibson se le eligió en el casting porque venía con la cara amoratada de una pelea en un bar la noche anterior. Que no quiso un doble porque no le importaba recibir los golpes y las caídas. O también, que durante el rodaje murió un extra en un accidente y las escenas se dejaron tal cual. Y esto ya es menos normal. Porque ese equipo de debutantes entendía el cine como sus personajes la vida.

Pero, sea como fuere, hicieron caja con una película que habían rodado en solo un mes y rápidamente se pusieron manos a la obra con la secuela. Para *El guerrero de la carretera* cuidaron más el argumento. Se adentraron de lleno en el género posapocalíptico, la tercera guerra mundial había destruido la humanidad. Esta era una trama recurrente durante los años de existencia de la Unión Soviética y el riesgo de confrontación nuclear. Todo podía saltar por los aires en cualquier momento, desaparecer la civilización, sumergirse en el caos la sociedad y la imaginación morbosa del momento se preguntaba cómo sería «el día después» —que así se llamaba una de las mejores películas postapocalípticas jamás filmadas—. El género era menos ciencia que ficción, pero al fin y al cabo entraba dentro de lo que se conoce como «anticipación», aunque lo que adelantase fuesen mundos dominados por una especie de músicos de heavy de tercera división con su laca, su rimmel y su cuero.

Sin embargo, *El guerrero de la carretera* se convirtió en una de las obras de referencia en ese estilo. En el mundo posnuclear se peleaba a muerte por la gasolina y el agua y Mad Max termina defendiendo a una comuna de «hombres buenos», que atesoran estos bienes, frente a una pandilla de adorables criminales de estética *punk* —concretamente, como el grupo Plasmatics— dirigidos por un supervillano glorioso, Humungus, que les acosan sin piedad. Cuando cogen algún convoy, crucifican a los hombres y violan a las mujeres. Tiemble, es como un mundo dominado por fans del heavy alemán.

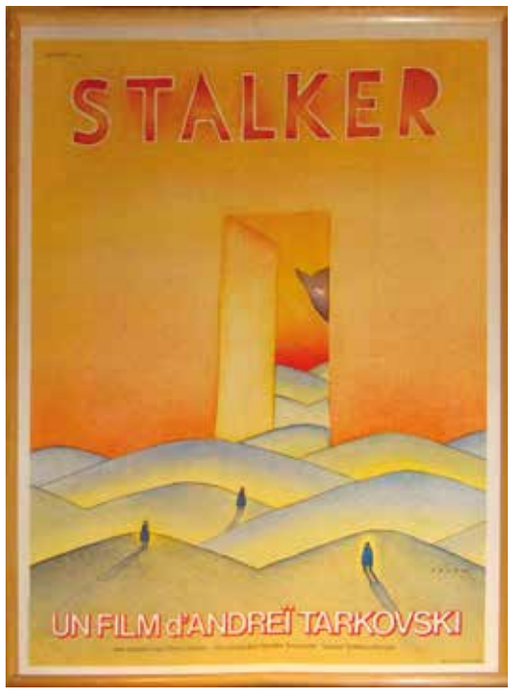
La película no es un prodigio de giros argumentales, pero la acción sin freno puede acercarse a la emoción de un más aseadito Indiana Jones. Lo mejor es la estética. Ese empeño de los supervivientes de la tercera guerra mundial por ataviarse con cascos y protecciones de fútbol americano. Los coches desvencijados que alcanzan velocidades pasmosas. Y el detalle simpático, que Mad Max tiene un perrillo. Un chucho que nunca se separa de él como en otra obra cumbre del género *2024: Apocalipsis nuclear (un muchacho y su perro),* que lanzó al estrellato a otro guapo hasta el momento desconocido, Don Johnson.

Con *Mad Max 2* volvieron a triunfar. Y millonarios perdidos, prepararon la tercera entrega de la saga en plan superproducción. Con Tina Turner actuando y firmando una banda sonora ideal para hacer karate delante del espejo de tu habitación cuando tienes nueve años y hacen aparición tus primeros problemas de autoestima. Esta vez, la civilización ya no son unos pocos supervivientes bienintencionados, sino «Negociudad», un centro económico con normas medievales, como el libre mercado internacional de hoy en día más o menos. Su célebre sistema de justicia es ya un icono de la cultura popular, «La cúpula del trueno», en la que dos entran, uno sale.

Esta tercera parte de la trilogía fue discutida entre los fans por el giro que mete cuando Mad Max, por no cumplir su parte de un trato, es condenado en «Negociudad» a la ruleta de la fortuna y le sale «gulag», palabra con la designan al destierro. En mitad del desierto se encuentra con unos niños llenos de amor que viven en plan *new age* y dan más dentera que los Ewoks. Nada, de todas formas, que una buena batalla final no pueda solucionar, como en efecto así ocurre. Y nuestro héroe se vuelve a quedar solo, tirado, en el desierto. Porque, de hecho, en esta última película ya no es solo un asesino justiciero, si usted quiere un fascista, sino que lo pintan como una especie de Jesucristo de cuero, el Mesías posapotcalíptico. Y volverá a empezar de cero en el año cero. Esto es, a hacernos soñar con salir adelante en un futuro de ruinas polvorientas, esqueletos de edificios, infraestructuras rotas y oxidadas en el que impera la ley del más sádico o, en su defecto, el que tenga el pelo más cardado. El lugar más hermoso que uno jamás pueda imaginar. ⁜

EL LABERINTO INVISIBLE

1979
ANDRÉI TARKOVSKI
STALKER
(STALKER)
MARIAN WOMACK



La Zona está acordonada, protegida por el ejército. Pero para el Stalker la verdadera prisión es lo que queda fuera de ella, la realidad sepia, ese mundo industrial y ajado, marchito. Y de pronto. El color. La quietud. La naturaleza. La posibilidad de que todo lo que anhela nuestra alma se convierta en realidad. La magia, sea lo que sea. Se nos informa de que es el lugar más silencioso y hermoso del mundo. *Libertad, dignidad, felicidad, lo tengo todo aquí*. Entorno maravilloso, sin explicación posible ni ofrecida, la Zona se nos muestra por partes, fragmentada, al tiempo que avanzan los viajeros. O simplemente apenas se nos muestra. La cámara empeñada en quedarse muy cerca, primeros planos o planos estáticos, que no siguen la mirada asombrada —angustiada— de aquello que ha hecho a los viajeros detenerse. O asomada desde las carcasas de coches abandonados, o espiándolos al otro lado del umbral de un cuarto en el que parte de la conversación termina ocurriendo fuera de plano. Un cine de la poesía; y, como en ella, de los silencios, de las pausas, un cine de lo que no se ve. Lo que importan son las reacciones, las miradas, los silencios, la espera y el viaje, siempre el viaje. Avanzar pausado que va construyendo un laberinto entre construcciones ruinosas, moho, fango, riachuelos desbordados que inundan los esqueletos de edificios, suelos de loza anegados, maderos abandonados, postes tumbados, ruinas inexplicables vacías de todo, con cadáveres disecados y nuestros propios deseos, nuestras propias esperanzas.

Ruinas y más ruinas.

Anticipadas, tal vez, de cómo verá nuestra civilización quien se asome a la misma dentro de un millón de años, haciendo un alto en nuestro planeta para realizar un breve picnic en el camino.

Enseres abandonados, monedas, estampas religiosas, calendarios, armas. Son ruinas bellas, que van construyendo este laberinto cambiante. O más bien laberinto invisible, de aquellos que teorizó Pascal Bonitzer. Ya que hay un por qué en este recrearse en la visión parcial de la cámara, en los encuadres claustrofóbicos, en el *travelling* lento que no lleva a ninguna parte, o que regresa al punto de partida, frustrando nuestras expectativas, prometiendo algo que no cumple.

Nada se revela de este universo, porque este universo no contiene las respuestas que buscamos, ni nosotros, ni el Escritor, ni el Profesor. O más bien porque lo que importa es aquello que sucede en los márgenes (¿de nuestra consciencia, de nuestra cordura?). Desorden: temporal, espacial; porque entre A y B no media una línea recta. Identitario; porque la zona admite a los desgraciados, a los que no poseen más esperanza, a quienes ya no se reconocen. El viaje es un viaje a cumplir nuestros deseos —siempre lo es en realidad— en busca de ese lugar en el que se nos concede todo cuanto anhelamos. ¿Y qué anhelamos? Creemos que lo que se nos escapa, o aquello que podría hacernos mejores. Y tal vez, pensamos, el contacto con lo maravilloso, con lo inexplicable, opere el milagro. Ahí está el problema; que entre el viaje hacia la felicidad, y el viaje hacia la ambición, el egoísmo, la mezquindad del ser humano, media una línea demasiado delgada. Y la Zona lo sabe, nos conoce mejor de lo que nos conocemos nosotros mismos. El viaje concluye, y no sabemos si hemos sido regalados con más esperanza, o si la Zona se ha alimentado de la poca que nos quedaba.

Lo que interesa a Tarkovski es este viaje, entendido como uno hacia interior de nuestra consciencia. De ahí que la claridad el texto de los hermanos Strugatski, que sí ofrecían respuestas y razones incluso dentro de su alegoría, se vuelva ahora fábula rotunda, que nada explica, porque aquí tenemos que sacar nuestras conclusiones; y de ahí que la fábula esté poblada por personajes arquetípicos, porque el discurso de la ciencia, del arte o de la fe, se dan cita en este entorno poético, que explora los distintos puntos de vista, opuestos, complementarios, que entre todos definen las angustias, carencias, y problemas de nuestra humanidad. Porque, ¿buscamos cada uno algo distinto, o todos lo mismo en realidad? ¿Son necesarias las tuercas atadas con vendas que impone el Stalker, inventando cada vez un camino distinto? ¿O podríamos aventurarnos sin miedo, como intenta hacer el Escritor? ¿Pasará algo o nada? Imposible saberlo, como imposible le resulta al hombre dar explicación a la mayoría de las cosas, cegado por la visión parcial —en realidad no podría ser de otra forma— que impone nuestro papel en el Universo, condenados como estamos a habitar el auténtico punto ciego de un laberinto infinito. No somos nada, no entendemos nada. No existen respuestas. Ya se nos ha explicado: la Zona cambia eterna, constantemente, dependiendo de nosotros mismos. Nadie podría nunca aventurarse dentro de la habitación de los deseos. Ningún ser humano. Nunca. ⁜

SALVAR A LAS BALLENAS A LA VELOCIDAD DE CURVATURA

1979 - 2013
ROBERT WISE
NICHOLAS MEYER
LEONARD NIMOY
WILLIAM SHATNER
DAVID CARSON
JONATHAN FRAKES
STUART BAIRD
J. J. ABRAMS
SAGA STAR TREK
(STAR TREK SAGA)

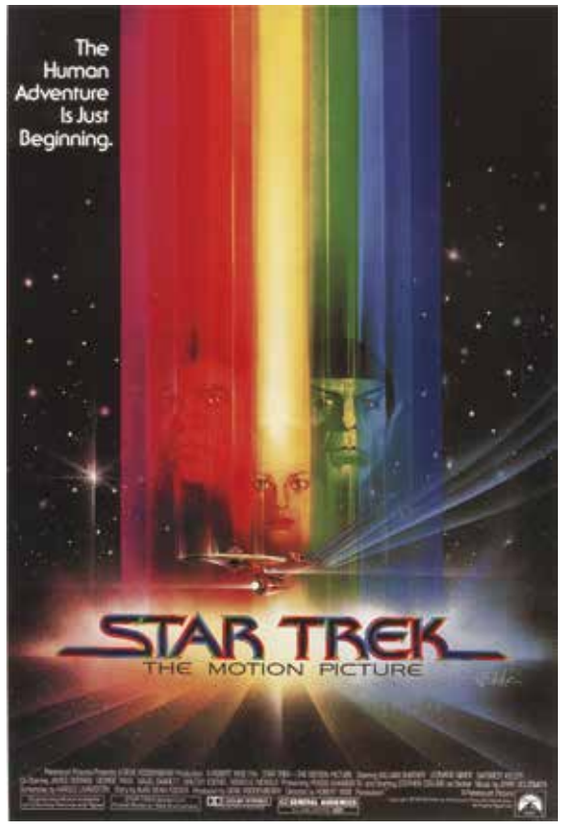
FERNANDO OLALQUIAGA

«Llegar con audacia donde ningún hombre ha llegado anteriormente». Al pronunciar en determinados entornos esta sentencia, que es el lema de la franquicia *Star Trek* y además el «¡a mí la legión!» de la ciencia ficción, se afilan las orejas de muchos de los presentes —en no pocos casos, además, llovería sobre mojado—, quienes rápidamente responden a su llamada con un saludo manual imposible de repetir, salvo que se hayan manipulado ciertos tendones y articulaciones mediante una cirugía que, no hace falta decirlo, rompe todos los juramentos hipocráticos conocidos en esta dimensión, y que finalmente permite separar sin esfuerzo los dedos índice y medio, por un lado, y el anular y el meñique, por el otro. Después se iniciará una disputa sobre la correcta traducción del original «*to boldly go where no man has gone before*», que fácilmente podría extenderse durante varias edades geológicas, y aún durante más tiempo si la discusión termina derivando sobre el establecimiento del canon o si la traducción quiere extenderse a varios idiomas, entre ellos el *klingon*. La comunidad *trekkie* es muy puntillosa, científica y obstinada, y si bien no tardó mucho en alcanzar el cénit de toda agrupación *friki* al lograr desarrollar por completo un idioma extraterrestre partiendo de los sonidos guturales que el ingeniero terrícola de la nave estelar *Enterprise* —la auténtica protagonista de la saga— emite en la primera película, titulada *Star Trek: The Motion Picture* y rebautizada más acertadamente como *Star Trek: The Motionless Picture*, el asunto del canon y su clasificación aún levanta ampollas y es capaz de socavar las amistades más consolidadas y los matrimonios mejor avenidos.

La versión más extendida asegura que el canon lo componen doce películas y setecientos veintiséis episodios de televisión repartidos en treinta temporadas de seis series, una de ellas de dibujos animados. Como la línea argumental no suele quedar clara ni siquiera haciendo gráficos en varias dimensiones y colores, no es extraño que J. J. Abrams, al hacerse cargo de la decimoprimera película en 2009, decidiera librarse de este Gólgota tirando por la calle de en medio; una calle que en este caso atraviesa viajes en el tiempo y la alteración del pasado y que por tanto sitúa todo lo que pase a partir de ahora en una realidad paralela. Los gritos que soltaron los *trekkies* más talibanes aún resuenan por todas las lunas del Cuadrante Beta, y pueden dejar las guerras con los Borg a la altura de una pelea de gatitos si algún día a Abrams se le ocurriera unir *Star Trek* con su antagonista *Star Wars*. En todas las convenciones especializadas las películas de Abrams son despreciadas —especialmente la última, *Star Trek: en la oscuridad*, de la que un ponente aseguró que solo merece la pena «porque casi salen tetas»— aunque la verdad es que son las dos mejores.

En las otras diez hay un poco de todo, desde lo bueno hasta lo ridículo, pasando por lo aceptable y lo simplemente entretenido; pero el carácter icónico de la nave Enterprise, la importancia social de la serie, que toca con más o menos fortuna todos los campos que debe abordar la ciencia ficción, y su indudable valor como pionera de este género merecen que se le preste atención. Una maldición popular planea sobre las películas, estableciendo que aquellas que ocupan un lugar impar sean peores que las que ocupan las posiciones pares. Como esta tendencia se rompió con la undécima, se ha recurrido a una artimaña no poco ingeniosa que asigna a *Star Trek* (2009) el número cero y de este modo la deja en el limbo de lo indefinido, dando lugar además a nuevos congresos destinados a definir las propiedades del cero dentro de la Teoría de Números. En general, se admite que las mejores películas son *Star Trek II: la ira de Khan*, *Star Trek IV: objetivo salvar la Tierra* y *Star Trek: Primer contacto.*

En *La ira de Khan* Ricardo Montalbán interpreta al malvado —que resulta llamarse, esto… Khan— quien, abandonado hace años por el capitán Kirk en un planeta, tendrá la oportunidad de buscar venganza no sin antes uniformarse junto a sus secuaces como si fueran una versión femenina de Manowar y ponerse a los mandos de una nave espacial que, como es natural, termina explotando gracias a la proverbial astucia —otros lo denominarían puta coña— del capitán Kirk, cada vez más transmutado en Arturo Fernández. Al final Spock muere salvando al resto de la tripulación de una desintegración que nadie desea sufrir, y estos lo recompensan contratando un coro de gaitas que amenice su funeral. Son estos detalles los que hacen que un alma sensible se enamore de *Star Trek*.



La IV es la más ligera y simpática, y aquí la tripulación de la Enterprise retrocede en el tiempo hasta el siglo XX con el propósito de robar una pareja de ballenas jorobadas que calmen la ira de una sonda espacial con muy mala leche que, debido a que la humanidad se cargó a todos los cetáceos del mundo, está arrasando las ciudades de la Tierra más pobladas. Entre ellas, en lo que suponemos es un aviso del retorno no muy lejano del comunismo, Leningrado. Como es una tripulación bien instruida en la misión, el navegante ruso Pavel Chekov se pasea por San Francisco luciendo un traje de cuero marrón que sorprendentemente no desata disturbios callejeros en el distrito de Castro. Esta película es una comedia ligera que un crítico más bien vago calificaría como «resultona».

Si no fuéramos seres curiosos, nos abstendríamos de revisar una y otra vez la peor película de ciencia ficción que se haya filmado jamás; pero si en lo sublime saciamos el alma, en lo ridículo encontramos consuelo. Y además nos partimos de risa, porque en *Star Trek V: La última frontera* vemos cómo Spock deja inconsciente a un caballo del tamaño de un acorazado pequeño aplicándole el Vulcano Nerve Pinch —una maniobra por la que todo padre de familia, sea numerosa o no, pagaría varias fortunas— justo antes de largarse con sus compañeros al centro del universo, donde les espera un Dios con todas las características bíblicas que tanta mofa o miedo han desatado a lo largo de todas las generaciones de la Historia. Barba, voz cavernosa, sed de sangre y una omnipotencia que no es tal, pues necesita una nave estelar para ir a extender su voluntad por el universo. Demencial, extraña, ridícula. Si una franquicia ha logrado mantenerse a flote después de parir semejante engendro, bien merece respeto y aplauso, estudio y consideración, larga vida y prosperidad. No escatimemos benevolencia y démosle todo eso. ⁙

FLASH, MI MEJOR AMIGO

1980
MIKE HODGES
FLASH GORDON
(FLASH GORDON)
ANTONIO YELO

Tengo la manía de identificar mis películas favoritas con las personas que más quiero. Mi padre es *Blade Runner* (Ridley Scott, 1984) y mi madre *Memorias de África* (Sydney Pollack, 1985). Mis hijos son las tres primeras partes —las que se rodaron antes— de *La guerra de las galaxias* (George Lucas, 1979, 1980 y 1983) y la madre de mis hijos, *Vacaciones en Roma* (William Wyler, 1953). Hay una mujer a la que, desde hace mucho tiempo, odio y amo en secreto que para mí, en esta artificial clasificación, es la inefable *Grease* (Randal Kleiser, 1978).

La película *Flash Gordon* (Mike Hodges, 1980), siguiendo con mi manía, es mi mejor amigo de la juventud; aquel compañero de las primeras juergas que fue el más guapo, ingenioso y brillante hace treinta años, pero que, a diferencia de los demás integrantes del grupo (que terminaron sus estudios y formaron una familia), se fue quedando colgado y hoy, con todos sus defectos y toda su ingenuidad, representa para los demás lo mejor y lo peor de nuestro pasado. Quiero mucho a mi amigo, de la misma forma en que no puedo dejar de amar a *Flash Gordon*.

Vi *Flash Gordon* por primera vez cuando tenía diecisiete años y lo hice en una de aquellas salas de pantalla gigante en las que gracias a su inmensidad dejabas de ser persona para perderte gozosamente en lo que ocurría en la película. Gracias al «sensurround», sistema de sonido entonces innovador, la música de *Queen* retumbaba en mis oídos y elevaba mi excitación. Con posterioridad he visionado muchas otras veces este filme, pero no he vuelto a experimentar la emoción de aquella primera vez. He madurado, puede ser. Y, al igual que con mi amigo, hay cosas en *Flash Gordon* que hoy me parecen criticables. Podría ser, todo hay que decirlo, que —como ocurre con mi amigo— en los defectos de la película, paradójicamente, se base la fidelidad que treinta y tres años después me sigue uniendo a esta obra cinematográfica.

Hacia el final de esta película se puede asistir a una de las escenas más ridículas de la historia del cine. Flash Gordon (Sam J. Jones), el héroe, se bate en duelo con el príncipe Darin (Timothy Dalton, sí, el que luego fue James Bond) sobre una pequeña plataforma redonda movida por control remoto y de la que salen largos pinchos de hierro que ponen en peligro la vida de los contendientes. Si pierden pie y caen de la plataforma, se precipitarán en el abismo. Flash y Darin utilizan el látigo como arma. Alrededor hay numerosos espectadores que jalean a los luchadores y entre ellos se encuentra Dale Arden, la compañera de Gordon que como él es retenida como prisionera. En uno de los lances del combate, el príncipe tiene el cuello de Flash rodeado con su látigo y todo indica que lo va a ahogar. En el peor momento para el héroe, cuando ya agónicamente saca la lengua, Dale, la chica, le grita: «¡Flash! ¡Te quiero! ¡Pero solo nos quedan catorce horas para salvar la Tierra!». Siempre que he visto la escena no he podido evitar compadecerme del protagonista e imaginarme lo que pasaría por su mente: «Debe pensar esta idiota que estoy aquí, a punto de morir, porque me apetece», debería estar pensando Flash

ante el grito de su amada. Los diálogos del filme, está claro, no son utilizados como buen ejemplo en las escuelas de cine.

Hay otra escena, esta al comienzo, en la que Flash Gordon, que es, *en su vida civil*, un famoso jugador de fútbol americano, intenta librarse de los esbirros de Ming, el malvado dictador que gobierna en el planeta Mongo, derribándolos como si estuviera practicando su deporte. En esa delirante escena los protagonistas se pasan entre ellos un objeto que tiene la misma forma que el balón de rugby y que utilizan para golpearse en la cabeza. Los mamporros que se dan entre sí los actores son tan poco verosímiles que algunos críticos los compararon con las escenas de acción de aquellos filmes de segunda que protagonizaron en los años setenta Bud Spencer y Terence Hill. Cuando antes del estreno se proyectó la cinta en los habituales test que las productoras realizan las carcajadas del público asistente ante este atemporal e improvisado encuentro pseudodeportivo no debieron sentar muy bien al guionista.

Estas escenas, más propias de una película de cine B, se quedan grabadas en la memoria. Porque la adaptación del cómic de Alex Raymond que en 1980 produjo Dino de Laurentiis y dirigió Mike Hodges, analizada con la distancia que da el tiempo, es puro cine B. Lo más curioso de este filme es que acabase cayendo dentro de la categoría de cine B (cintas de temática comercial y realizadas con pocos medios económicos) contra su vocación, a pesar del altísimo —para la época— presupuesto del que gozó. Si lo comparamos con el dinero invertido en otras películas que tuvieron éxito en los años ochenta, los treinta y cinco millones de dólares que De Laurentiis reunió para esta aventura espacial demuestran que se quería hacer todo lo contrario a lo que terminó siendo.

Flash Gordon merece estar entre las cien mejores películas de ciencia ficción solo en el caso de que juzguemos con el corazón. En caso contrario, si la selección se debe hacer en base a criterios objetivos, debemos condenarla al peor de los infiernos. Del mismo modo que mi mejor amigo solo merece nuestra consideración y cariño si olvidamos sus numerosos defectos y volvemos a valorar lo que fuimos durante el mejor periodo de nuestras vidas. ⁜

LA LEY DEL «POLÍGANO» SIDERAL

1981
PETER HYAMS
ATMÓSFERA CERO
(OUTLAND)
ÁLVARO CORAZÓN RURAL

Un comisario, Sean Connery, es enviado a un pequeño pueblo minero en un satélite de Jupiter, Ío. El culo del mundo. O del sistema solar, mejor dicho. Más de la mitad de la población son rudos obreros-astronautas que después de extenuantes jornadas de trabajo solo saben beber, drogarse e irse de putas. La mujer del comisario no está precisamente feliz. Vivir en una angosta estación con un niño pequeño que nunca ha visto la Tierra… En menos de nada decide abandonar a su marido. Le da un ultimátum para que deje este destino y se marche con ellos a nuestro planeta, pero él declina. El deber es el deber.

Y el deber pronto le llama. Entre los mineros empiezan a producirse una serie de extrañas muertes. El comisario descubre que no son casuales y no deja de escamarle lo poco que le importa al cuerpo de policía que dirige que ocurra algo así. Efectivamente, están todos compinchados con el alcalde-gerente del complejo siderúrgico en un asunto muy sucio, drogas chungas para aumentar la producción. En cuanto el personaje de Sean Connery mete el dedo en la yaga, todos irán a por él. Está solo ante el peligro.

De hecho, *Atmósfera cero* no es más que un *remake* del famoso *western* protagonizado por Gary Cooper. Era 1981, la ciencia ficción estaba de moda y Warner Bros tuvo la brillante idea de encargarle a Peter Hyams, que había brillado antes con *Capricornio uno* y lo haría después con *2010: Odisea dos*, adaptar un clásico del oeste a los esquemas estéticos del espacio exterior. Desgraciadamente, pocos siguieron su ejemplo, que ya se le había ocurrido a Byron Haskin en 1964 con *Robinson Crusoe en Marte*. Lo mismo que hubo sobreabundancia de películas del oeste o de romanos, el mundo podría haber sido un lugar mucho más bonito si lo mejor del catálogo de Hollywood se hubiera rodado como *remake* en el espacio. Pero no lo hicieron y no tardó en llegarles eso que se llamó «crisis de los grandes estudios». Ahí se jodan, por cabrones.

Porque este *remake* sideral fue una película maravillosa. Y por muchos motivos. El primero y más importante, porque no tenía monstruitos. Ni alienígenas, ni demiurgos venían al encuentro de los humanos, que estaban en la periferia de la galaxia currando como perros sin más entretenimiento que la droga y el sexo en tabernas oscuras con música *techno* a todo volumen. No sería justo ni correcto llamarlo ciencia ficción para adultos, pero por ahí van los tiros. Aquí no hay *aliens* irreductibles, es peor, los obreros se enfrentan a horarios criminales y a su patrón sin más defensa que el sindicato. Es muchísimo más terrorífico que la hostilidad de seres con tentáculos que, además, seguramente estén excelentes a la plancha y quien sabe si hasta tal vez puedan torearse.

Por otro lado, está la parte científica. Ser, es una filfa. Se supone que en Ío no hay atmósfera, no hay presión, y sin el debido traje protector, los astronautas revientan. En realidad, un ser humano expuesto a una ausencia de presión sufriría daños como embolias o problemas pulmonares, pero no explotaría. Pero qué más da. ¿Saben la cantidad de veces que jugamos los niños de los ochenta a reventar como en *Atmósfera cero*? Esas caras que se hinchan como globos hasta estallar en el filme han permanecido en nuestras retinas grabadas a fuego y ahí estarán *per secula seculorum*.

Y luego la nave. En ella no solo acontecen problemas reales, como explotación de los obreros, matrimonios estancados por la rutina del trabajo, drogadicción, corruptos y burdeles, sino que la estación no es demasiado moderna, no hay una tecnología alucinante como es de esperar en el cine de ciencia ficción. Por ejemplo, en el comedor hay fritanga. Porque la ciencia podrá avanzar mucho,

WARNER ESPAÑOLA, S.A. presenta
En la luna de Júpiter algo mortal está sucediendo...
atmosfera cero
(OUTLAND)
SEAN CONNERY en
"ATMOSFERA CERO"
PETER BOYLE
FRANCES STERNHAGEN JAMES B. SIKKING KIKA MARKHAM
producida por RICHARD A. ROTH productor ejecutivo STANLEY O'TOOLE música de JERRY GOLDSMITH
escrita y dirigida por PETER HYAMS PANAVISION® TECHNICOLOR®
Una distribución de Ladd Company a través de Warner Bros. Una Compañía Warner Communications

pero las patatas siempre habrá que freírlas. Con detalles como esos uno tenía la sensación de que terminaría en una nave como esa en menos de diez años. Luego el futuro nos traicionó y desarrolló los móviles y otros juguetes en lugar de enviarnos al espacio como venía prometiendo, pero Peter Hyams sí que tuvo sus aciertos. Inventó una especie de Wii, la que emplea el alcalde-gerente para jugar al golf en su despacho en pantalla gigante, y una especie de internet. Es en pantalla verde monocromo, pero Sean Connery le hace preguntas a su Google exactamente en los mismos términos en que se hace hoy en día.

De modo que si está harto de que en el espacio solo aparezcan bichitos o haya epifanías religiosas, si cree que la colonización del sistema solar será igual de aburrida y sucia que cualquier polígono industrial, si entiende que los astronautas no serán disciplinados y sonrientes como los argamboys, sino que tendrán más que ver con los *pokeros* de extrarradio, esta es su película. ⁜

SEXO, CI-FI, DROGAS Y ROCK 'N' ROLL

1981
GERALD POTTERTON
HEAVY METAL
(HEAVY METAL)
GLORIA PORTA

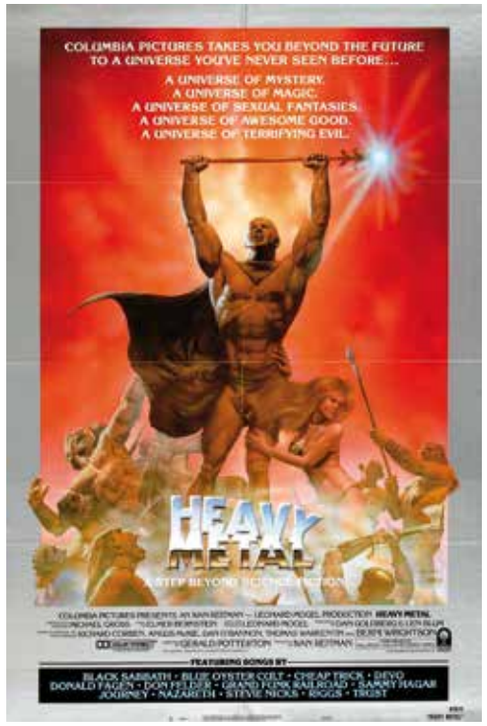
No hubo, en mi modesta opinión, un tiempo mejor para crecer para el lector de cómics autóctono que los años setenta. En mi caso, la escasez de las propinas me inclinaba mas a los cómics que no a los primitivos videojuegos, en los que la valiosa moneda de cinco duros se evaporaba en un pispás. Los tebeos, bastante más económicos, me proporcionaban más disfrute con una menor inversión del dinero de mis propinas. Además, por aquella época, los tebeos de grapa infantiles y juveniles con los que había crecido empezaban a compartir espacio con publicaciones dirigidas a adultos, o al menos, a púberes deseosos de leer algo con mayores dosis de violencia y sexo de las que hasta entonces estaban acostumbrados, aunque a ello se le añadía también un cierto carácter *underground* y elementos de subversión política, apropiado para los últimos años de la dictadura y los primeros de la transición que le seguiría, en los que las autoridades mostraron un ligero aperturismo en cuestiones de censura y libertad de expresión.

Las nuevas revistas de cómics nos dieron a conocer un nuevo mundo más adulto que incluía, entre otros, el trabajo de los Humanoides Asociados, artífices de la revista de fantasía y ciencia ficción francesa *Metal Hurlant* (que se editaría finalmente en castellano a partir de 1981), que ejercían de psiconautas, exploradores de mundos nuevos y extraños, en beneficio del lector, fascinado por la mezcla de erotismo, humor, ciencia ficción y violencia. Mezcla que también sedujo a los norteamericanos, que editaron su versión de la revista con la incorporación de autores locales, bajo el título de *Heavy Metal*, y que en un momento dado se plantearon trasladar a la pantalla: el resultado fue la película del mismo título, un filme de animación con carácter episódico a la manera del la revista original, cuya banda sonora que combinaba la épica partitura de Elmer Bernstein con temas de algunas de las mejores bandas de *rock* del momento.

La animación más allá de Disney y con cariz adulto no era para entonces una novedad (Ralph Bashki, por ejemplo, ya había realizado por entonces varios largometrajes no aptos para menores), aunque *Heavy Metal* era una producción orientada a un público más amplio y, en especial, a los adolescentes que dejaban atrás los cuentos de hadas del mago de Burbank. *Heavy Metal* nos ofrecía un abanico de futuros posibles y evasiones a dimensiones fantásticas. Los futuros en el filme estaban lejos de la utopía: las megalópolis del futuro son lugares cochambrosos en los que la violencia y el vicio campan por sus respetos, los protagonistas de las diferentes historias tienden al desencanto cuando no, directamente, al cinismo. Son mundos en que sinvergüenzas galácticos, como el Capitán Stern, suelen salirse con la suya, en los que la ingenuidad cuesta cara. No hay respeto a la autoridad: el Pentágono se presenta como un lugar en el que cualquier camionero extraterrestre, de droga sideral hasta las cejas, puede aparcar su nave espacial. El sexo se practica de manera explícita y sin delicadezas: la película está poblada de féminas macizorras que apenas plantean inconvenientes para desprenderse de sus ropajes y acoplarse a los protagonistas masculinos, incluso si estos son robots del espacio exterior bajitos, orejones y parlanchines como si de un Woody Allen cibernético se tratara. En este aspecto hay que decir que el espectador del sexo masculino se ve más beneficiado que el femenino, a quien se le escamotean los encantos del *Den* de Richard Corben, pudibundamente ocultos con un trapo.

La factura estilística de la película es tan variable como la temática de sus episodios: la animación del episodio *Den*, por ejemplo es tan irregular que recuerda casi más a *los Masters del Universo* que a la obra de Corben. En cambio, el episodio final, *Taarna*, es un colofón épico de producción suntuosa en la que podemos disfrutar de la animación clásica (lo que la juventud llamaría ahora «animación en 2D») en todo su esplendor. Su protagonista, una amazona inspirada en partes iguales en el *Arzach* de Moebius, así como en los héroes solitarios del cine del oeste o de samuráis, lucha contra una tribu de malvados bárbaros en un escenario de *western* postapocalíptico, aunque en las cantinas de este mundo, en vez de pianistas nos encontramos a los Devo.

Pese a que el filme encontró a su audiencia (jóvenes con ganas de pasar un buen rato con una antología de aventuras sin complicaciones y rebosantes de sexo, drogas y *rock 'n' roll*), no llegó a ser un bombazo de taquilla: La vena gamberra de *Heavy Metal* no supuso tanto un punto de inicio como un punto de inflexión. El estreno del filme coincidió con la ascensión al poder de Ronald Reagan, y los Estados Unidos viraron hacia un conservadurismo en el cual productos como *Heavy Metal* no podrían ser taquillazos en un negocio cada vez más orientado al *mainstream*: el *underground* y la sátira con toques futuristas volvieron al subsuelo de lo cultural, así como el Broadway canalla de los setenta y ochenta, acabó siendo ocupado por dulces musicales inspirados en éxitos de la casa Disney. ⁜


COLUMBIA PICTURES TAKES YOU BEYOND THE FUTURE
TO A UNIVERSE YOU'VE NEVER SEEN BEFORE...
A UNIVERSE OF MYSTERY.
A UNIVERSE OF MAGIC.
A UNIVERSE OF SEXUAL FANTASIES.
A UNIVERSE OF AWESOME GOOD.
A UNIVERSE OF TERRIFYING EVIL.
HEAVY METAL
A STEP BEYOND SCIENCE FICTION.
FEATURING SONGS BY
BLACK SABBATH · BLUE OYSTER CULT · CHEAP TRICK · DEVO
DONALD FAGEN · DON FELDER · GRAND FUNK RAILROAD · SAMMY HAGAR
JOURNEY · NAZARETH · STEVIE NICKS · RIGGS · TRUST

MI NOMBRE ES PLISSKEN

RICARDO JONÁS G.

1981
JOHN CARPENTER
1997: RESCATE EN NUEVA YORK
(ESCAPE FROM NEW YORK)

1996
JOHN CARPENTER
2013: RESCATE EN L.A.
(ESCAPE FROM L.A.)

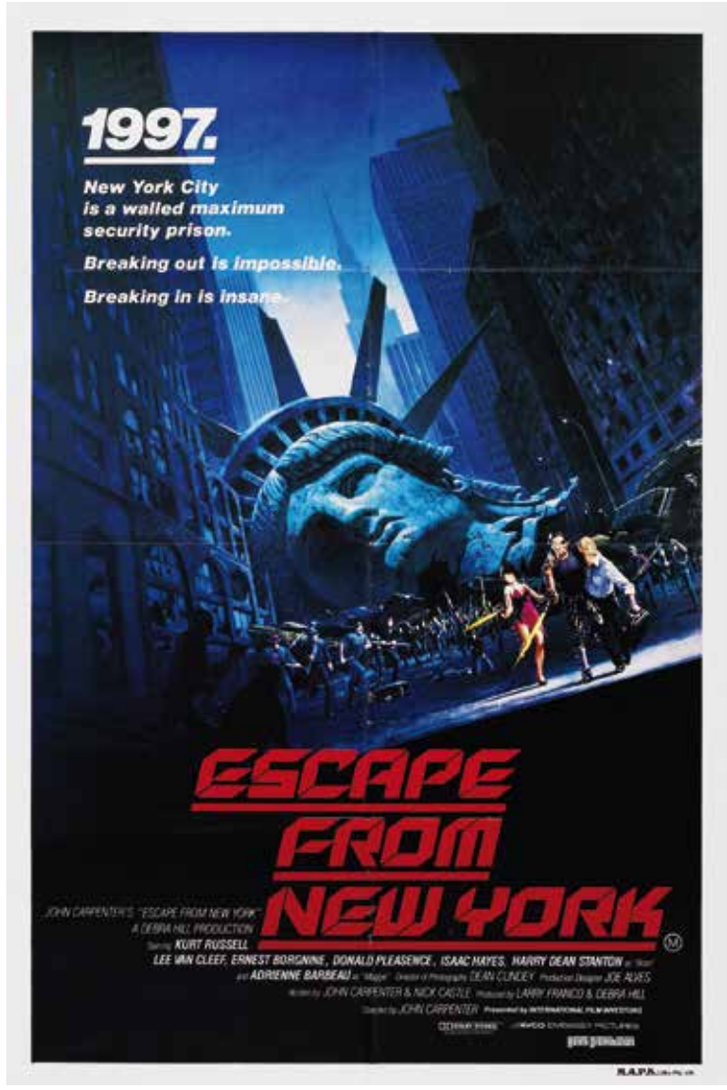
Pongamos que el futuro es 1997 y el gobierno de los Estados Unidos decide gentrificar Manhattan a la inversa y un poco de aquella manera. Los índices de pobreza y criminalidad han alcanzado cotas tan colosales que no basta con verter sobre el barrio un barril de *hipsters* que aneguen las calles de frondosas barbas floridas que sumirían a Kropotkin en una depresión y locales donde experimentar sofisticadas epifanías sensoriales mediante la inserción en boca de gintonics esferificados previo paso a idearlos como supositorio. Ni una raza tan emprendedora podría arreglarlo. Así que la línea a seguir es cercar Nueva York, dejar a sus vecinos a la buena de Dios y convertirla en una megaprisión donde encerrar no solo a los criminales más peligrosos, sino a cualquier desheredado de una sociedad que intuimos más bien conservadora sin más presencia de autoridad que los primeros. Un paraíso liberal, digamos.

Y entonces el presidente les cae del cielo, accidente de avión mediante. Esta es la nuestra, reflexionan los alegres apandadores, negociemos nuestra libertad. Pero el presidente llevaba consigo una casete (ah, las pelis de los ochenta) con los datos que mantendrían la hegemonía americana en un mundo que se precipita hacia la guerra. No hay tiempo para gilipolleces. ¿A quién vamos a llamar? A Snake Plissken.

Y es que la vida a veces pilla a las fuerzas del orden con Plissken de por medio, un fuera de ley acosado por un pasado glorioso como soldado de las fuerzas especiales a punto de ingresar en esa megaprisión. Melena, barba de tres días, tatuajes de serpientes, parche, chupa de cuero, voz hosca y la actitud ante la vida de quien tiene tanta testosterona que un día le brotaron rizados pelos de cojón hasta del blanco de los ojos perdiendo uno en el proceso. Si alguien puede entrar en Nueva York y sacar al presidente vivo es él.

La historia de Plissken es lo que parece. Serie B, cómic, sabor a *western* en un futuro distópico con un antihéroe que se enfrenta en solitario y bajo amenazas a los animalizados habitantes de toda una ciudad cerrada e inhóspita. O de dos, porque dieciséis años después vivirá en la secuela-*remake* un periplo similar en Los Ángeles. Pero también es algo más. Que John Carpenter tiende a la izquierda no es ningún secreto, y entreverada en estos divertidísimos relatos de violencia se encuentra una crítica evidente a las políticas reaccionarias de la época, y como en las grandes obras extensible a la actualidad. Hay un presidente apocado y sumiso cuando se encuentra a merced del fuerte, que se muestra cruel y egoísta en cuanto recupera su posición de poder. Hay un sistema sádico y autoritario con los parias, que encuentra su reflejo dentro del microcosmos de la prisión, donde a falta de Estado quien oprime al débil es el más fuerte, donde incluso aplican la vieja estrategia del pan y circo. El duque de Nueva York, líder criminal, ofrece a las masas un combate individual entre Snake y una suerte de Chiquito de la Calzada sobredimensionado y ciclado que se desarrolla en unos términos de violencia similar a los que vivimos durante la confección de este libro para dirimir si *La Cosa* debería entrar en la lista o dejarse para un futurible recopilatorio de terror. Y en Los Ángeles... bueno, en Los Ángeles le obligan a jugar al baloncesto.

Quizá *Rescate en Nueva York* sea mejor película que *Rescate en Los Ángeles*, pero la secuela cuenta con el ingrediente de la autoparodia consciente, la alegría de una película filmada por y para los colegas. De llevar las cosas que ya se contaron anteriormente un poco más allá. Aquí el nuevo presidente es directamente un fanático religioso renacido en Cristo dispuesto a dominar el mundo con un arma capaz de inutilizar cualquier tecnología rival para siempre, y entre los delitos graves se cuentan fumar, el sexo fuera del matrimonio, comer carne roja o decir palabrotas. Pero Carpenter no tiene solo hostias para el sistema, también caricaturiza a su enemigo. El enemigo que se alza contra el sistema es un terrorista amoral, como bien descubrirá la pijísima hija del presidente, embelesada por una repentina y errónea conciencia de clase, que arrojándose en brazos del gurú de los oprimidos se encontrará con un opresor más. De nuevo, a quién vamos a llamar: a Plissken. Porque en Plissken encontramos (quizá) al único héroe de acción no fascista de la historia del cine. No es el clásico justiciero, aunque sea violento, empeñado en poner orden con balaceras allá donde no alcanza la ley. Tampoco es el individualista atroz que aparentaba. Cuando hay oprimidos y hay opresores, y entre los opresores se cuentan también los que se dicen salvadores de los oprimidos, decide tomar partido por algo más que por sí mismo. Y decide que si en la vida hay que tomar partido, lo tomará a lo grande. Mandándolos a todos a tomar por culo apretando un botón. Por eso ya no quiere que le llames Snake. Su nombre es Plissken. ⁙



LÁGRIMAS EN LA LLUVIA

1982
RIDLEY SCOTT
BLADE RUNNER
(BLADE RUNNER)
J. J. GÓMEZ CADENAS

Despierto. A mi lado, la querida presencia de Rachel, todavía dormida. Escucho su respiración pausada, admiro la serenidad de su bello rostro. Remoloneo unos segundos antes de levantarme, saboreando las imágenes oníricas que todavía bailan en mi mente. Esta noche he soñado con un unicornio blanco. Puedo evocar su generosa crin agitándose al viento, el largo cuerno de marfil, los ojos mansos y profundos, su perfecta musculatura, con tanta precisión como si de verdad lo hubiera visto. Se me antoja, por un momento, que ese unicornio es tan real para mí como todo lo que me rodea. No es de extrañar. Desde que tengo uso de razón, sueño con un unicornio blanco.

Sé que el unicornio no es real y Rachel sí lo es. Tan real como el niño de la foto que juega con sus hermanos, en una playa remota. Ese niño soy yo. El adolescente despistado que acaba de solicitar el ingreso en la Academia de Policía soy yo. El agente especial que se gana, a su pesar, la reputación de ser el mejor operativo del cuerpo, soy yo. El afortunado que sobrevive a su última misión y encuentra el amor de su vida, gracias a la inesperada generosidad de un androide, soy yo.

Pienso en Roy a menudo. En los otros también, pero sobre todo en Roy. En cierto sentido, era como si mi unicornio se hubiera encarnado en un NEXUS-5. Tan perfecto y poderoso como mi bestia mitológica, el clavo que atravesaba su mano cuando asió la mía, salvándome de caer al vacío, tan afilado como el cuerno del divino animal.

¿Por qué lo hizo? ¿Qué razones le llevaron a perdonar al hombre que había asesinado a todos los suyos? Supongo que nunca lo sabré. Supongo que nadie sabe nunca lo que pasa por la mente de otra persona. Aunque, estrictamente hablando, Roy no era una persona, sino un replicante. Una máquina de combate, cuyo programa no funcionaba correctamente. Una máquina que yo debía retirar, junto al resto de sus compañeros. Y lo hice, uno, por uno. Y sin embargo, él me salvó la vida.
Sí, recuerdo a Roy muy a menudo. Supongo que se atravesó la mano con aquel clavo para que el dolor le mantuviera consciente unos minutos más. Los antiguos cristianos creían en un Dios que se hacía hombre y moría semidesnudo, clavado en una cruz. Pero nadie crucificó a Roy, nadie excepto él mismo. Extraño mesías.

Llueve en Los Ángeles. Llovía también aquella noche, mientras yo escapaba aterrorizado por los tejados de esta ciudad sin esperanza, huyendo de él. Llovía mientras intentaba un salto imposible y el agua resbalaba entre mis dedos, que no conseguían sujetarse al saliente que me separaba de la caída y la muerte.

Y entonces lo vi, desnudo, poderoso, elegante, ensangrentado, albino como mi unicornio, ángel y demonio a la vez, superando fácilmente la brecha que yo no había conseguido franquear. Llevaba un paloma blanca en la mano sana. Con la otra, con aquella que el clavo horadaba, asió la mía, en el último instante. Me alzó con facilidad, depositándome en el suelo anegado casi con delicadeza. Se sentó a mi lado. Sus ojos se clavaron en los míos, enormes e incendiados.

He visto cosas, me dijo, que jamás podrías imaginarte. Naves de combate estallando en llamas, en las cercanías de Orión, láseres brillando en la oscuridad, cerca de las puertas de Tannhäuser…

Respiró hondo. Me dedicó una última sonrisa.

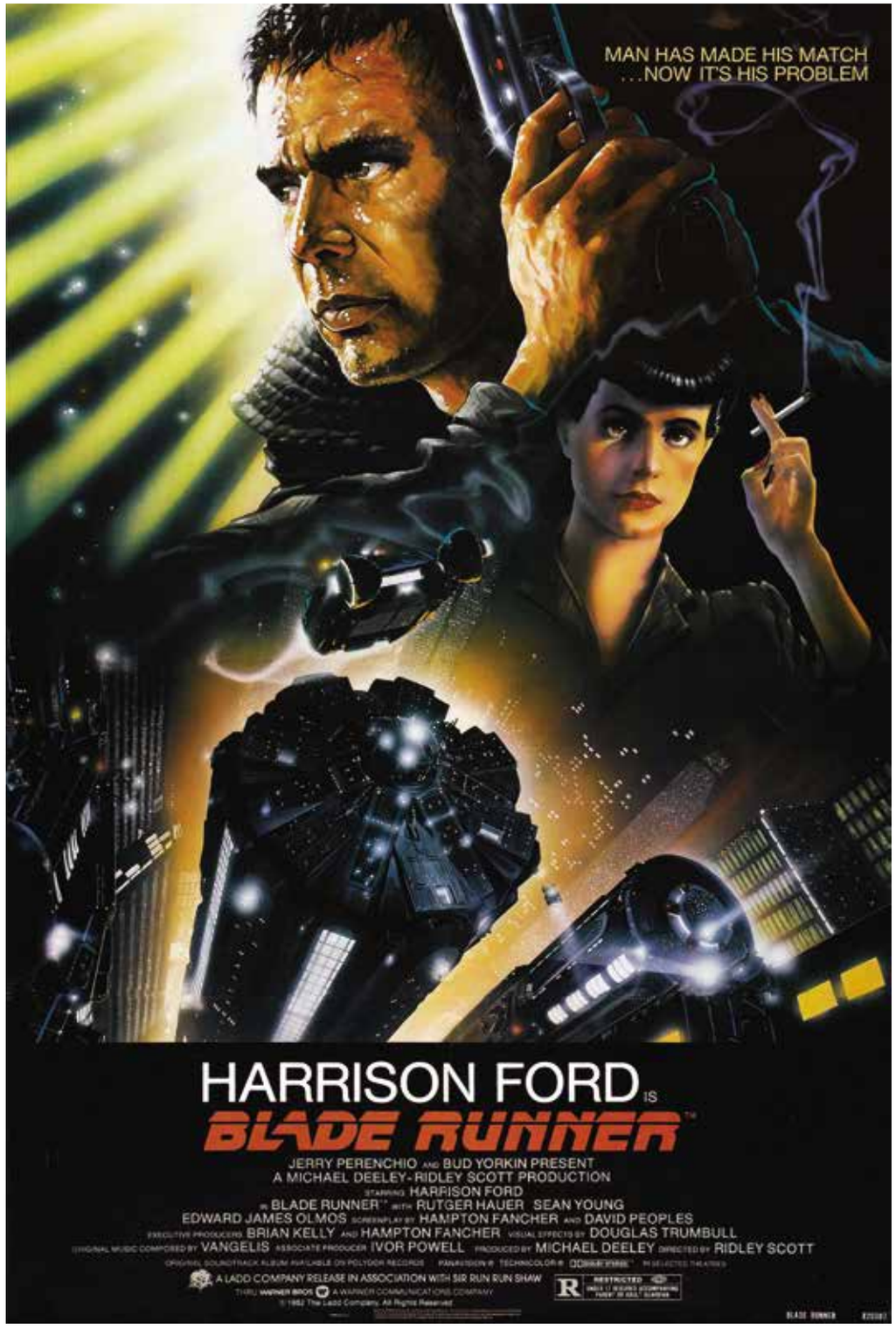
Todos esos momentos, murmuró, se perderán, como lágrimas en la lluvia.

Es hora de morir.

Sí, le recuerdo a menudo. En el instante postrero, dejó escapar a la paloma, como liberando su alma. Pero Roy no tenía alma. No era más que un replicante.

Llueve en Los Ángeles. Siempre llueve en Los Ángeles. Las fachadas de los edificios muestran imágenes sonrientes de *geishas*, los automóviles se desplazan a lo largo de los múltiples niveles de carreteras flotantes, volando sobre las calles inundadas en las que se hacinan los que quedamos aquí. El diluvio implacable nos uniforma, pero no somos todos iguales, no somos replicantes. Yo soy Rick Deckard, un Blade Runner retirado y puedo enumerar todo aquello que me hace único. Rachel, mis recuerdos…

Y mi unicornio. ⁙


MAN HAS MADE HIS MATCH
...NOW IT'S HIS PROBLEM
HARRISON FORD IS
BLADE RUNNER
JERRY PERENCHIO AND BUD YORKIN PRESENT
A MICHAEL DEELEY - RIDLEY SCOTT PRODUCTION
STARRING HARRISON FORD
IN BLADE RUNNER WITH RUTGER HAUER SEAN YOUNG
EDWARD JAMES OLMOS SCREENPLAY BY HAMPTON FANCHER AND DAVID PEOPLES
EXECUTIVE PRODUCERS BRIAN KELLY AND HAMPTON FANCHER VISUAL EFFECTS BY DOUGLAS TRUMBULL
ORIGINAL MUSIC COMPOSED BY VANGELIS ASSOCIATE PRODUCER IVOR POWELL PRODUCED BY MICHAEL DEELEY DIRECTED BY RIDLEY SCOTT
ORIGINAL SOUNDTRACK ALBUM AVAILABLE ON POLYDOR RECORDS PANAVISION TECHNICOLOR
IN SELECTED THEATRES
A LADD COMPANY RELEASE IN ASSOCIATION WITH SIR RUN RUN SHAW
THRU WARNER BROS A WARNER COMMUNICATIONS COMPANY
© 1982 The Ladd Company. All Rights Reserved
R RESTRICTED
BLADE RUNNER

MI CASA ESTÁ DONDE TÚ ESTÉS

1982
STEVEN SPIELBERG
E. T. EL EXTRATERRESTRE
(E. T. THE EXTRA-TERRESTRIAL)
DIEGO E. BARROS

No recuerdo la primera vez que vi *E. T.* (Steven Spielberg, 1982). Sé que no fue en un cine, pues donde vivía no había. Recuerdo que tras verla, salí a la calle montado en la BMX que teníamos los niños de entonces antes de que se inventaran las «bicicletas de montaña» para rodar por el asfalto, y pedaleé como si no hubiera un mañana, mientras en mi cabeza sobrevolaba las casas del pueblo donde crecí. Eso es *E. T.* para mí. Entre otras muchas cosas, un canto a la libertad y a la inocencia, quizás el más bonito, porque no hay nada comparable a ver el jodido mundo de los adultos a través de los ojos de un niño. Donde lo complejo se vuelve sencillo. De eso hablaba la quinta película de ese mago del séptimo arte del entretenimiento (no hay nada de malo en ello) que es Steven Spielberg.

Para los niños que crecimos en los ochenta hay dos películas que ocupan un lugar preferente en nuestra memoria sentimental y que, con el paso del tiempo, se han convertido en reveladoras. Una es *E. T.* y la otra es *The Goonies* (Richard Donner, 1985). Especialmente con la primera, los niños de aquellos oscuros años ochenta españoles descubrimos que había un país muy lejano en la que la gente vivía en casas unifamiliares con jardín y perro, había taquillas en los colegios, una cosa llamada Halloween y los críos vivían apasionantes aventuras a la puerta de casa y comían chocolates rellenos de algo tan exótico como la mantequilla de cacahuete. La historia es de sobra conocida. Un extraterrestre (bueno) queda varado en la Tierra y es acogido como uno más de la pandilla por un crío, Elliot, con problemas de cariño. Y a partir de ahí, la trama, una metáfora del «amigo imaginario» con importantes notas autobiográficas de la infancia del propio director del filme. La película batió todos los récords de taquilla, fue nominada a nueve Óscars de la academia pero solo se quedó con cuatro premios en categorías técnicas. Lo normal, dada la tendencia de la crítica «sesuda» a despreciar todo aquello considerado «mundano», por ser del gusto del gran público. Y *E. T.* lo era, pues pocas películas han reunido ante la pantalla a hijos, padres y abuelos con idéntico resultado: la sonrisa y la lágrima a partes iguales. Richard Attenboroug, que aquel año de 1982 se llevó la preciada estatuilla a la mejor película con su aburrida *Gandhi*, reconoció: «Yo estaba seguro no solo de que *E. T.* podría ganar, sino de que ganaría. Era inventiva, poderosa, y maravillosa. Yo hago películas más mundanas».

Hace años, una conocida marca de coches realizó una campaña que era una genialidad. Un niño sale del colegio y se monta en el asiento de atrás del coche donde le espera su padre. Es sentarse el crío y, en dos frases, deja al descubierto el engranaje del sistema:

—Papá, ¿sabes que mi amiga Nerea es negra?
—Claro, claro que lo sabía…
—Pues yo no.

He ahí la primera moraleja. Ante los ojos de un niño, no hay diferencias, y eso incluye a los seres llegados de otro planeta. Son los adultos los que las construyen representados por todo ese aparato punitivo que es la sociedad y, en último término, el Estado. FBI, CIA, NSA, policía en general o una madre que teme por la vida de su imaginativo hijo.

Hay quien dice que Spielberg es en realidad una especie de sádico que gusta de maltratar niños. Puede ser y basta echar un vistazo a su filmografía. Véase por ejemplo *Tiburón* (1975), *Indiana Jones y el templo maldito* (1984), la inefable *Inteligencia artificial* (2001) o incluso *Gremlins* (1984), de la que fue productor. También que lo que rodea a *E. T.* (o a *The Goonies*) es clavado a lo visto en clásicos del terror de los ochenta como *Poltergeist* (1982). Hay muchas y variadas lecturas, incluso apocalípticas, que rodean a *E. T.*. La imagen de un futuro sombrío que ya hemos visto desfilar ante nuestros ojos. Puede ser, pero todas esas lecturas son subjetivas y cada cual escoge con qué quedarse. A fin de cuentas, solo muchos años después, aquellos niños que vimos *E. T.* ojipláticos nos

A STEVEN SPIELBERG FILM
E.T.
THE EXTRA-TERRESTRIAL
IN HIS ADVENTURE ON EARTH
A STEVEN SPIELBERG FILM E.T. THE EXTRA-TERRESTRIAL
DEE WALLACE · PETER COYOTE · HENRY THOMAS AS ELLIOTT · MUSIC BY JOHN WILLIAMS
WRITTEN BY MELISSA MATHESON · PRODUCED BY STEVEN SPIELBERG & KATHLEEN KENNEDY
DIRECTED BY STEVEN SPIELBERG · A UNIVERSAL PICTURE

dimos cuenta de que aquel país lejano de la pantalla escondía una realidad que la película también mostraba: hogares desestructurados y cierto desarraigo vital de los habitantes de ese paraíso artificial que, por medio del capitalismo, nos hemos dado. Pero qué más da. Que se joda el mundo, las críticas sesudas y los estudios culturales de nuevo cuño. Yo solo espero tener algún día un hijo al que poder poner mi vieja copia de *E. T.* y rememorar, en el brillo de sus ojos, aquella primera vez en que supe que las bicicletas podían volar o que, a ojos de un niño, es posible verse en la mirada de «el otro». Aunque para establecer una conferencia con casa fuera necesario construirse un teléfono con un magnetófono de juguete y una lata de café. ⁜

UN *PUNK* LLAMADO TRON

1982
STEVEN LISBERGER
TRON
(TRON)
TONI GARCÍA RAMÓN

Para entender el impacto de *Tron* el mundo del cine en general y el de la ciencia ficción en particular haría falta un DeLorean para viajar de vuelta a 1982. El mismo año que en España solo se hablaba del Naranjito el realizador Steven Lisberger (un absoluto desconocido) se sacaba de la manga una locura lisérgica con un pie en la ciencia ficción y otro en el *kitsch*.

La película explicaba la historia de un programador bastante tarumba (un magnífico Jeff Bridges) que trata de demostrar que el jefe de una gran compañía de computadoras (ese genio llamado David Warner) se ha apropiado de sus programas. En el intento es introducido en el sistema creado por el malvado control central de programas (chúpate esa, *Matrix*) y allí obligado a jugarse la vida igual que un gladiador de la antigua Roma, pero con lucecitas a tutiplén y un vestuario que sería motivo de denuncia inmediata en algunos países de Asia y África.

La gracia de *Tron*, más allá de su alucinante diseño de producción (repetimos, estamos en 1982) es esa visualización conceptual del creador convertido en Dios y obligado a competir con sus propias creaciones (las ditirámbicas conversaciones donde los programas no pueden creerse que Bridges sea un programador) en un entorno completamente hostil que —paradójicamente— ha surgido de su propia mente. No olvidemos tampoco la idea de ese mundo paralelo que transcurre bajo nuestros traseros y del que dependemos, un concepto del que hablarían filósofos como Daniel Bennett después a cuento de internet: «Jamás habíamos estado tan cerca de retroceder hasta la edad de piedra con un solo clic».

Tron fue un filme épico, una película pionera por su deslumbrante (nunca mejor dicho) uso de los efectos especiales, cediendo por primera vez el plató a los ordenadores, y por su contribución a la construcción de un género que corre pegado a la ciencia ficción y donde se esconden películas como la citada *Matrix* o *Dark City*, jóvenes y al mismo tiempo clásicas obras con la genética del *ciberpunk* en sus raíces.

Lo confuso es que aun teniendo claro la fuerza visual de la película y su facilidad para romper los límites de la gran pantalla *Tron* fue un pequeño fracaso. Sin embargo, los años, el fervor de los *geeks* por la misma y la llegada de Apple o Microsoft, así como la entrada en la era de la realidad virtual, los virus informáticos y la revolución gráfica cambiaron la percepción del público convirtiendo la cinta en VHS en un triunfo sin precedentes y cambiando la propia industria de los videojuegos, modelando su ambición y sus objetivos.

No puede hablarse de *Tron* sin hablar de la descomunal aportación del gurú de Syd Mead (el hombre que construyó el aparato visual de *Blade Runner*) y de la banda sonora de Wendy Carlos, la compositora de cabecera de Stanley Kubrick, cuya melodía y estructura fue luego imitada hasta la saciedad. Ambos fueron los padrinos de una obra revolucionaria que desconcertó a la crítica hasta la exacerbación. «Monótona y aburrida»; «Como estar encerrado en una tienda de electrónica con luces que parpadean continuamente: será diferente pero no es entretenido». Por no hablar de los que en 2010, y con ocasión de la secuela del filme se pusieron a hacer revisiones de urgencia del original, olvidándose de que tenía casi treinta años.

Sea como fuere, y se pongan como se pongan, *Tron* es un hito de la ciencia ficción y una de esas películas que consiguen conservar el encanto después de mil visionados.

Si mi viejo VHS de la película pudiera hablar os diría exactamente lo mismo. ⁙

YA ESTA MUY CERCA LA ERA DE TRON,
HAY QUE ESTAR PREPARADO
TRON
WALT DISNEY PRODUCTIONS
FILMAYER
TRON UNA PRODUCCION DE LISBERGER-KUSHNER CON JEFF BRIDGES BRUCE BOXLEITNER DAVID WARNER
CINDY MORGAN Y BARNARD HUGHES PRODUCTOR EJECUTIVO RON MILLER MUSICA DE WENDY CARLOS
BASADA EN UNA HISTORIA DE STEVEN LISBERGER Y BONNIE MACBIRD GUION DE STEVEN LISBERGER
PRODUCIDA POR DONALD KUSHNER DIRIGIDA POR STEVEN LISBERGER CANCIONES DE JOURNEY
DOLBY STEREO
TECHNICOLOR SUPER PANAVISION 70 BANDA ORIGINAL GRABADA EN DISCOS CBS 1982 WALT DISNEY PRODUCTIONS

XELARTE DE LA INTRUSIÓN

1983
JOHN BADHAM
JUEGOS DE GUERRA
(WAR GAMES)
ÁNGEL L. FERNÁNDEZ

La ciencia ficción está plagada de ordenadores malvados con nombres curiosos y conexiones subliminales. El más conocido es HAL, computador de la nave Discovery de la celebérrima película *2001: Una odisea del espacio*. Hay quien sostiene que la palabra HAL es una variación intencional, mediante un corrimiento hacia atrás en el abecedario, de IBM, sin embargo este origen del nombre ha sido negado tanto por Arthur C. Clarke como por Stanley Kubrick. Incluso en *2010: Odisea dos* el personaje de ficción doctor Chandra, creador de HAL, declara que «a esta altura, cualquier idiota debería saber que HAL significa Heuristic ALgorithmic».

En *Juegos de guerra* también hay una supercomputadora que además es el germen de toda la trama, su nombre oficial es WOPR (War Operation Plan Response) y su objetivo es provocar una guerra termonuclear, a pesar de haber sido bautizada intencionadamente por sus creadores con el nombre de la más famosa de las hamburguesas. Lo curioso de WOPR, además de las lucecitas que la decoran, es que también tiene un nombre de pila para los amigos y seres queridos: Joshua. Si tenemos en cuenta que la chica guapa se llama Jennifer, más de un avispado lector podría pensar que una de las guionistas de la película fue Omaíta.

Bromas aparte, *Juegos de guerra* es la película que despertó la fascinación por la informática en muchos adolescentes de la generación de los setenta. David, el protagonista interpretado por Matthew Broderick, es un joven estudiante aficionado a los sistemas telefónicos e informáticos que, a modo de explorador de nave Heeche, se conecta mediante un módem antediluviano a los primeros ordenadores en red utilizando algo tan básico como llamar a todos los números de una zona hasta encontrar sistemas que le respondan. Después de cambiar sus calificaciones académicas en el ordenador del colegio de forma remota, acaba encontrándose casualmente con WOPR, el supercomputador hamburguesa que, como es de esperar, le solicita una contraseña.

La búsqueda de la palabra clave por parte de David y Jennifer, que a estas alturas ya está fascinada con el chico, se centra en encontrar información relativa al profesor Falken, el programador de la IA de WOPR, desaparecido después de la muerte de su mujer y su hijo en accidente de tráfico. ¿Y se imaginan cuál es la palabra clave? Sí, en 1984 se usaban las mismas técnicas que ahora para idear contraseñas, recuerden: ingeniería social. Tras acceder a WOPR, ahora Joshua, David se encuentra

con un menú de juegos de estrategia que comienza con el simplón tres en raya (*tic tac toe* en inglés) y acaba en la muy sugerente guerra termonuclear.
Y llegados hasta aquí, ¿qué juego creen que es el elegido por el chico para divertirse? Está claro. El inconveniente es que Joshua no distingue el juego de la realidad. Y así como quien no quiere la cosa, en la película se produce una escalada armamentista que irá de DEFCON 5 a DEFCON 1 para deleite de los *milikofrikis*.

A partir de aquí todo es una carrera a contrarreloj que a pesar de la tensión incorpora momentos cohelianos, como ese en el que el reaparecido profesor Falken le dice a los desesperados chicos que es una tontería evitar el holocausto, ya que dará paso a que una nueva especie domine la tierra «seguramente las abejas»; no debían conocer a las avispas asiáticas en EE. UU. por aquella época.

El contexto de la película es muy real, se dice que inspirado en el famoso *hacker* Kevin Mitnick, cuyas incursiones costaron millones de dólares al gobierno norteamericano y al FBI, obligándolo a mudar sus centros secretos de comunicación a sitios inaccesibles. La ingeniería social fue el método más utilizado por Mitnick para acceder a los sistemas informáticos de manera ilegal durante su carrera como criminal informático. Kevin accedió por módem al North American Air Defense Command (NORAD). Una vez conectado, tomó el control del programa de rastreo de llamadas con el que el sistema identificaba a los usuarios remotos, de tal forma que no pudieran localizarle. En *Juegos de guerra* gran parte de la acción se desarrolla en NORAD, cuyo decorado fue el más caro de la historia en su momento —costó un millón de dólares— y dado que los productores nunca tuvieron acceso al verdadero centro de mando de la defensa aérea, no les quedó más remedio que imaginárselo, descubriendo tiempo después que el verdadero NORAD no era tan elaborado como el de la película.

La película vista más de treinta años después no pierde intensidad ni dramatismo y el guion se mantiene coherente, además con el paso del tiempo es una auténtica joya *remember*. Los apasionados del *retrogaming* disfrutarán con la escena en la que David está jugando al icónico *shooter Galaga* cuya preparación le costó dos meses de práctica a Broderick —menudo juego cabrón—. Y cómo no sentir una punzada en el estómago cuando Jennifer, protagonizada por Alice Sheddy, conduce pelo al viento una Derbi Variant con esa sonrisa que enamoró a toda una generación de adolescentes. ⁜

Y LA CIENCIA FICCIÓN SE HIZO REALIDAD

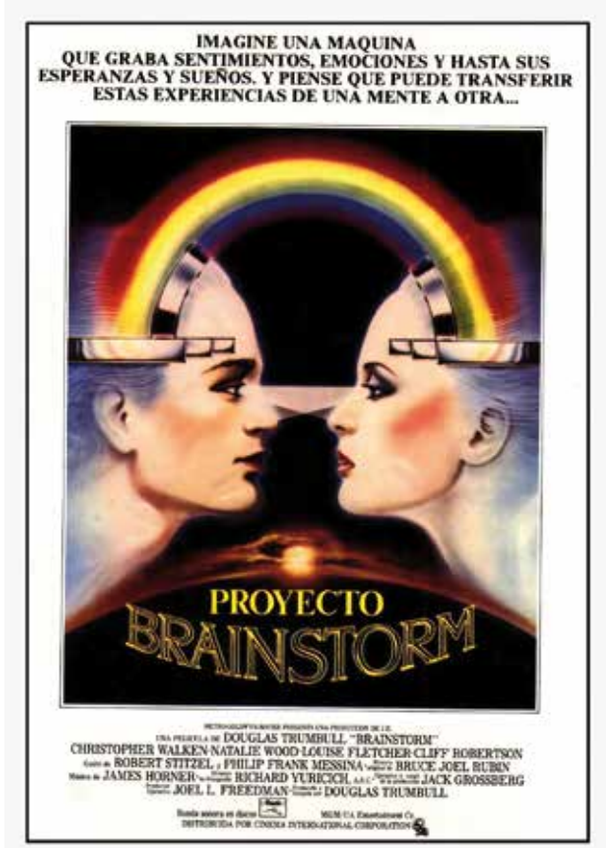
1983
DOUGLAS TRUMBULL
PROYECTO BRAINSTORM
(BRAINSTORM)
INMA GARRIDO

Verte a través de los ojos de tu pareja mientras rompías con ella; saber qué sintió tu amigo al morir, o tener un orgasmo en *loop*. Imagine que tiene a su alcance un dispositivo capaz de transmitirle emociones tan intensas como estas, que sus constantes están bajo control y que nada malo le puede pasar. Hoy esto es objeto de estudio de la ciencia a través de la realidad virtual, pero en 1983 fue con lo que los espectadores de *Proyecto Brainstorm* fantasearon durante casi dos horas.

Si es la primera vez que ve esta película, posiblemente el *leitmotiv* no le parezca digno de ciencia ficción por estar muy cercano a la realidad. Sin embargo, no olvidemos que el filme de Douglas Trumbull tiene más de treinta años y que la manera en que un novel Bruce Joel Rubin orquestó a los personajes no dista demasiado de cómo ejecutan hoy los científicos ese mismo trabajo en los laboratorios. Podríamos estar hablando en este caso de retrofuturismo, hecho que hace de *Proyecto Brainstorm* una obra todavía más grande.

Es evidente que en la trama hay concesiones propias de la ficción, pero lo cierto es que en ella se plantean dilemas morales inherentes a todo avance científico. El doctor Michael Brace, interpretado por Cristopher Walken, y la doctora Lillian Reynolds, el personaje de Louise Fletcher, son dos científicos que trabajan en un casco para captar ondas cerebrales. Con este aparato registrarán todas las sensaciones del cerebro de una persona y las podrán transmitir a otra, lo cual incluye desde emociones hasta el aprendizaje de todo tipo de vivencias. El uso que los científicos buscan darle a su invento es totalmente sano y constructivo, sin embargo, las fuerzas militares se interesan en él para fines armamentísticos. Hecho que supondrá uno de los giros argumentales.

Otro aspecto que suele tratarse en la vida real cuando se habla de ciencia es la religión, tema que los creadores de *Proyecto Brainstorm* tampoco quisieron dejar en el tintero. Mientras en la película se está llevando a cabo el proyecto de manera más o menos científica (entiéndase esto como todo lo científica que puede ser una película futurista ochentera), hay un momento donde se reproduce una experiencia post mórtem y aparecen seres celestiales que aluden a la idea de la existencia de otra vida después de la muerte. No se profundiza demasiado en ello, pero no es casual que esta escena se diera si tenemos en cuenta los constantes debates morales que se plantean en el campo científico. Además, cabe señalar que el tema de la vida eterna es el eje fundamental que volvió a inspirar en los noventa a Bruce Joel Rubin en *Ghost*.


IMAGINE UNA MAQUINA
QUE GRABA SENTIMIENTOS, EMOCIONES Y HASTA SUS ESPERANZAS Y SUEÑOS. Y PIENSE QUE PUEDE TRANSFERIR ESTAS EXPERIENCIAS DE UNA MENTE A OTRA...
PROYECTO
BRAINSTORM
UNA PELICULA DE DOUGLAS TRUMBULL "BRAINSTORM"
CHRISTOPHER WALKEN NATALIE WOOD LOUISE FLETCHER CLIFF ROBERTSON
ROBERT STITZEL PHILIP FRANK MESSINA BRUCE JOEL RUBIN
JAMES HORNER RICHARD YURICICH JACK GROSSBERG
JOEL L. FREEDMAN DOUGLAS TRUMBULL
MGM/UA Entertainment Co.
DISTRIBUIDA POR CINEMA INTERNATIONAL CORPORATION

Cuando se rodó Proyecto Brainstorm Trumbull había sido responsable de efectos en películas como *2001: Una odisea del espacio*, *Blade Runner* o *Encuentros en la tercera fase*, así que tenía cintura manejando imprevistos en los rodajes. Sin embargo, como director de esta película se le torcieron demasiado las cosas. Con la producción aún sin acabar, la actriz Natalie Wood falleció accidentalmente en su yate. Wood interpretaba el papel de Karen Brace, la ex esposa del doctor Brace, y era uno de los personajes principales. Esto originó que la película se resolviera con un final un tanto abrupto y confuso que deja al espectador un poco desubicado y sin saber si tiene que levantarse ya de la silla o hay algo más tras los títulos de crédito. Esta fue la segunda película que el americano dirigía, también ha sido la última.

Es necesario mencionar que siendo una obra de uno de los artífices más consagrados del efectismo cinematográfico, este filme no sea un catálogo injustificado de efectos. Todo lo contrario. Están dosificados y perfectamente repartidos en el argumento. El más destacado es el sistema *showscan* que utiliza en los planos subjetivos que aluden a la realidad virtual. Esta técnica fue patentada por el propio Trumbull, y aunque en un principio pensó utilizarla más frecuentemente en la película, al final tuvo que abandonar la idea y acotar su uso.

En conclusión, *Proyecto Brainstorm* es una película esencial para entender la ciencia ficción de los ochenta, así que tome perspectiva, retroceda al pasado y vea este filme con la inocencia del espectador que sabía bien poco de realidad virtual. Pasará un buen rato. ⨯

UNA RAREZA MALOGRADA E HIPNÓTICA

1984
DAVID LYNCH
DUNE
(DUNE)

ENRIQUE GARCÍA BALLESTEROS

«Contrariwise, if it was so, it might be; and if it were so, it would be; but as it isn't, it ain't. That's logic». (*Tweedledee, Through the Looking-Glass*, Lewis Carroll)

Dune es el intento fallido de David Lynch de adaptar la novela homónima de ciencia ficción que Frank Herbert publicara en 1965, considerada la mejor del género, que vendió doce millones de ejemplares en vida del autor y dio lugar a una saga de diecinueve novelas —seis de ellas escritas por él mismo; el resto, tras su muerte en 1986, por su hijo Brian junto a Kevin J. Anderson—. La última es de 2014.

A pesar del éxito de la novela, a medio camino entre la fantasía y la ciencia ficción, su impacto social, su índice de penetración cultural, es escaso. *Dune* no forma parte de la cultura popular, algo que sí ocurre con las sagas de *Star Wars, Star Trek* o *El señor de los anillos.* Mi opinión es que esto se debe, en gran parte, al fracaso de la película de Lynch.

¿Qué es *Dune*? *Dune* es una novela de ciencia ficción que da pie a una saga literaria de enorme complejidad a partir de una serie de ideas políticas, religiosas y ecológicas que conforman un universo propio.

¿Qué es lo más interesante de *Dune?* Lo más interesante es el punto de inflexión que supone la yihad Butleriana, cuando los humanos se rebelan contra las máquinas pensantes que los dominan y la reflexión moral sobre el programa eugenésico positivo (que no descarta a los menos aptos sino que selecciona a los más aptos). Y cómo este se desarrolla, interviniendo de distintas formas, para que los hombres consigan realizar el trabajo de las máquinas: cómo de ahí surgen los *navegantes*, seres humanos que, mediante el consumo de la especia *melange*, se han autoinducido una evolución rápida que les convierte en seres extraños capaces de lograr los viajes interestelares y que conforman la Cofradía Espacial, que controla el transporte interplanetario en régimen de monopolio; o los *mentat*, personas adiestradas en el uso de funciones lógicas y matemáticas para que sus mentes funcionen como computadoras; o las Bene Gesserit, una organización monástica femenina con gran influencia política, social y religiosa, responsable del programa genético para obtener al Kwisatz Haderach, un superhumano, y entrenadas mediante un duro programa de condicionamiento para desarrollar habilidades físicas y mentales casi mágicas. También interesa *faufreluches*, un rígido sistema de distinción de clases sociales en función de la idea de valor personal adquirido mediante entrenamiento, y ese futuro dentro de veinte mil años imaginado en la década de 1960 con una organización feudal. Interesan las estrategias y las intrigas palaciegas que parecen asesoradas por el Maquiavelo de *El príncipe* (no el de los *Discursos*), pero que fueron escritas durante la guerra fría. Y analizar la idea de una liberación mesiánica con las consecuencias de una yihad que provoca millones de muertos. También interesa percibir las influencias de las distintas religiones en el sincretismo de la obra, sobre todo del cristianismo, el islam y el budismo zen; y cómo los textos de la *Biblia Católica Naranja* contienen libros del Talmud, la Biblia, el Corán, los Upanishad, los Vedas y las Analectas; o cómo se otorga a la religión un papel tan importante en este futuro de ficción. Lo interesante de *Dune* es la relación de esta ficción con nuestro calentamiento global, la escasez de agua y los problemas en Oriente Medio. Pero también son interesantes los roles otorgados a las mujeres y a los hombres, las desigualdades sociales y de género de dicha sociedad imaginada, la intensa búsqueda de la condición humana y la figura mesiánica de Paul Muad'Dib como catalizador, objeto y sujeto de la historia, del pasado, del presente y del futuro.

La novela *Dune* no es alta literatura, pero al menos da pie a estas reflexiones, ausentes en la película de Lynch, donde apenas se aboceta alguna de ellas añadiendo grandes dosis de abstracción a un guion y unos personajes también planos y ásperos. El resultado es un poco farragoso y vacuo, probablemente la obra menos personal e interesante de Lynch. Sin embargo, merece un lugar meritorio en el cine de ciencia ficción porque posee la virtud de recrear este universo propio con una fotografía espectacular y una original puesta en escena, a medio camino entre la corte isabelina y el submarino del capitán Nemo, que sumerge al espectador en una atmósfera onírica, en un estado de sonambulismo fuera del tiempo y del espacio, que la convierte en una obra original y marginal, poco influida y poco influyente.

A place beyond your dreams,
A movie beyond your imagination.
DUNE
THE MOTION PICTURE EVENT FOR 1984
COMING SOON TO A THEATRE NEAR YOU

No sabemos cómo habría resultado la otra *Dune*, la que estuvo a punto de hacer Alejandro Jodorowsky con ayuda de Moebius y Hans Ruedi Giger, y con la participación de Dalí, Orson Welles y Mick Jagger. Habría revolucionado la historia de la ciencia ficción, pero ahora también costaría verla, sobre todo si hacemos caso al propio Jodorowsky cuando afirma que pretendía que el espectador obtuviera sin drogas una experiencia lisérgica. ⁙

HISTORIA DE LA ECOLOGÍA MODERNA

1984

HAYAO MIYAZAKI

NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO

(KAZE NO TANI NO NAUSICAÄ)

MARÍA RAMIRO MARTÍN

Háblame, Musa, como si abriéramos *La Odisea* por primera vez, de aquella muchacha de multiforme ingenio; háblame de un tiempo impreciso, de apocalipsis y de sinrazón.

Un tapiz dibujado a mano por el propio Miyazaki, inspirado en la cultura medieval —explorado más adelante en *La princesa Mononoke*—, da paso a unos créditos de orfebrería. Música orquestal para acompañar la representación, como si del mundo épico de J. R .R Tolkien se tratara, de la catástrofe que destruyó a los seres humanos con la intervención de los Dioses de la Guerra, de la mano de la biotecnología; la aparición de los insectos gigantes —los onomatopéyicos Ohms— y el bosque contaminado que extiende su veneno a toda la tierra; el sufrimiento de los supervivientes, y la espera del salvador: la «persona vestida de azul» que asemeja un ángel.

Una dimensión simbólica anunciada desde el inicio y sostenida —en el viento— a través de toda la película por escenas extremadamente sensoriales y poéticas: la sangre y los ojos azules de los pacíficos Ohms, con quienes Nausicaä crea un vínculo especial, y que llegan, en el final de la película, a teñir sus vestidos, haciendo que el viento del valle vuelva a soplar.

La historia de Nausicaä es la historia del viaje de Nausicaä; es la gesta de una heroína en una dimensión que nunca más trabajará Miyazaki, la de la protagonista que no es una chica normal. Es la historia, también, de la raza humana desde la época del fuego y de la agricultura, presentada ante nuestros ojos como una distopía futurista a mil años de distancia plagada de acción, con resquicios de *La guerra de los mundos* o *La máquina del tiempo*, que un hastiado Hayao Miyazaki comenzó a escribir y dibujar en forma de manga en 1982.

Trece años tardó en terminar los siete tomos de manga del que el *anime* —también dibujado a mano y que quizá adolezca de la falta de animación digital— solo representa los dos primeros; una obra, uno de los más importantes mangas, que vio cambiar el viento de los ochenta a los noventa, que nació del miedo y del desastre natural del imaginario nipón, siendo moderna en su planteamiento —molinos de viento— incluso sin terminar.

La conciencia ecologista y el mensaje que subyace en la película hacen del *leitmotiv* —el ser humano es el único animal que tropieza dos veces con la misma piedra— una constante luz en la obra completa del director. El equilibrio de la naturaleza y de uno mismo, Miyazaki lo dibuja con el corazón del bosque tóxico, un lugar como diamante en bruto que la princesa tendrá que descubrir; con el delirio pictórico de los seres que allí habitan, con los fondos claustrofóbicos, indumentarias imposibles, gestos y expresiones (la nostalgia en los ojos de Nausicaä ante la llegada del pueblo de Tormekia, que nos hace recordar con una sonrisa a los ojos de la protagonista de *El viaje de Chihiro*) y la sinfonía electrónica (a cargo de Hisaishi) de la naturaleza. Sí, hay una buena dosis de idealismo en el proyecto de Miyazaki pero también muchas medias tintas que le alejan de *Akira* y que nos recuerdan que lo que podemos hacer es limitado, porque Nausicaä mata pero también se entrega. Puesto que vivir significa tener un método para mantener el equilibrio, también busca una respuesta científica a las señales que la tierra manda para curar sus heridas y nos hace seguir los pasos de su curiosidad.

Los silencios y el tempo de la cultura japonesa se diluyen aquí más que en el manga —son notables las diferencias entre ambas— pero aun con esas la película nos lleva por un camino de sen-

saciones reposadas que nos aceleran según acecha el peligro frente a los seres desconocidos o nos absorben con los momentos de empatía animal.

La princesa que vio morir a su padre en este postapocalipsis terrenal, ve como la leyenda que contaba la vieja Obaba —tan Disney después— se cumple. Su nombre griego, el de una muchacha bella, sensible e independiente en la obra de Homero, llevó a Miyazaki a asociarla con la protagonista de una saga de cuentos tradicionales japoneses, precisamente por su habilidad de comunicación con los animales y su capacidad de redención, y dio paso a futuros personajes que de una manera u otra tienen una relación especial con el entorno natural. Pero Nausicaä, de entre todos, supone un paso más, cuestionando la relación entre hombre y naturaleza, pensando si el hombre es digno de existir en el planeta tierra y si es así, cómo diablos ha progresado, alternando entre la esperanza y la disparidad, tan afectado por los cambios tumultuosos en el mundo real.

Háblame, Musa, de aquella muchacha de multiforme ingenio; cuéntanos aunque no sea más que una parte de tales cosas. ⁙

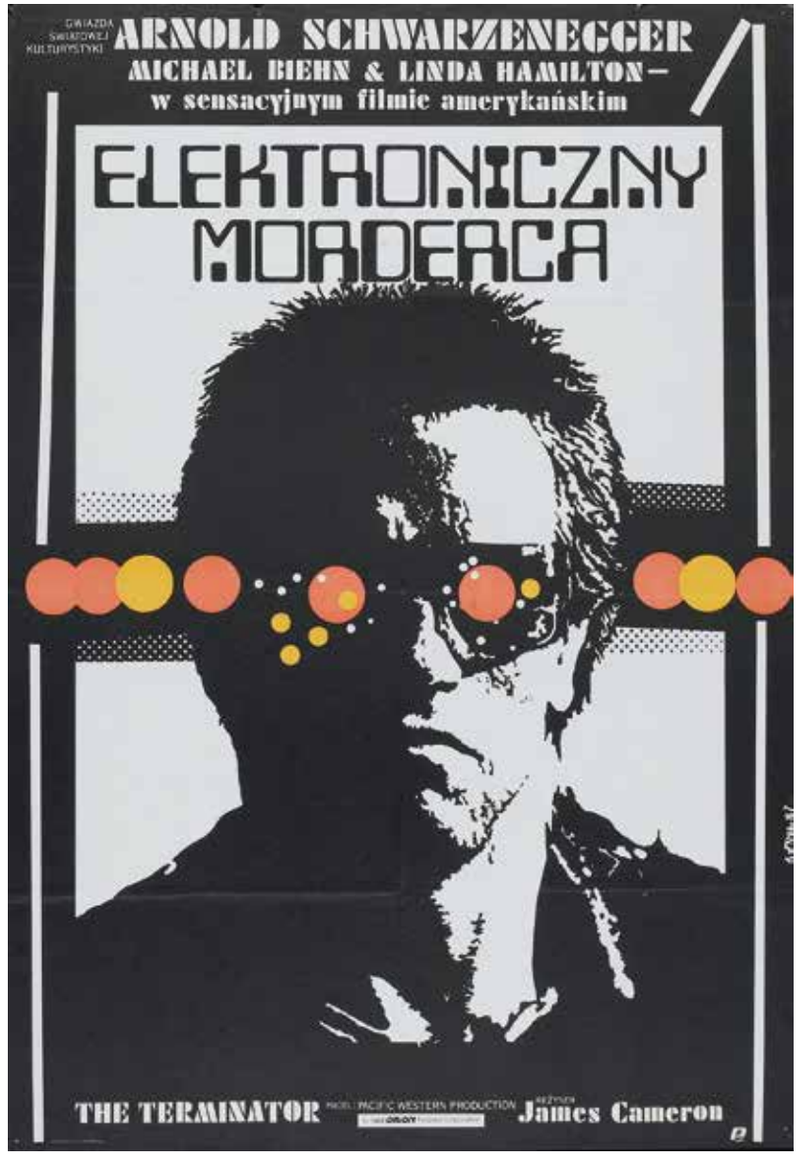
¿EL DESTINO ES COMO UNA CAJA DE BOMBONES?

TIRSO MONTAÑEZ

1984-2003
JAMES CAMERON – JONATHAN MOSTOW
TERMINATOR (TRILOGÍA)
(TERMINATOR TRILOGY)

Los viajes en el tiempo son un tema recurrente y delicado en los filmes de ciencia ficción. La presunta continuidad del espacio-tiempo es una cuestión abierta a hipótesis contrapuestas, por lo que su explotación cinematográfica en un sentido u otro cuenta con apoyos teóricos que respaldan tramas aparentemente contradictorias. Así, *The Terminator* (James Cameron, 1984) planteó una paradoja interesante: qué mejor para acabar con un enemigo que cargarte a su madre… antes de que se quede embarazada de él. Claro, esto implica viajar al pasado un poco a ver qué pasa, puesto que si *exterminas* a su madre un nimio daño colateral podría ser que implosionara la realidad futura. Sea como sea, la trama asumía que si quieres hacer tortilla hay que romper algunos huevos: Skynet, la inteligencia artificial que aspira dominar el mundo, envía desde el año 2029 a un cíborg asesino (en concreto, un Terminator modelo T-800 interpretado por Arnold Schwarzenegger) a 1984 para que acabe con la futura madre del líder de la Resistencia, John Connor. Pero Connor, muy vivo él que para eso es la gran esperanza de la humanidad, se entera y manda a su mejor amigo y lugarteniente, Kyle Reese (Michael Biehn), también al pasado para que proteja a su (futura) madre Sarah (Linda Hamilton). La moraleja abierta a interpretaciones en cierto modo antiabortistas quedó eclipsada porque resultó que el padre de John Connor iba a ser su futuro amigo Kyle quien técnicamente no había nacido cuando de facto le engendró (tremendo jaleo). En su descargo hay que decir que puede que Kyle entendiera algo mal cuando John le dijo que cubriera las espaldas a su madre. El caso es que tras muchos tiros y el descubrimiento para el gran público de las posibilidades de la mirilla láser, el Terminator fracasó en su misión, pero triunfó en taquilla.

Siete años más tarde, James Cameron (que repetía como director y guionista) se vino arriba y decidió agitar el avispero elevando la paradoja al cuadrado en la secuela *Terminator 2: el juicio final*, para la que también contó con Schwarzenegger y Hamilton. Resulta que Skynet se ha creado (bueno, siendo estrictos, *se creará*) gracias a los restos del T-800 (un brazo y un chip) de 2029 que la propia Skynet envió a 1984. Es decir, que si Skynet no hubiera enviado al Terminator al pasado, Skynet y por extensión el Terminator, no habrían existido. La suspensión de la incredulidad parece tambalearse cuando te planteas en serio este arranque, aunque aquí ya depende de si eres seguidor de las teorías de Stephen Hawking o del ahora de moda Kip Thorne (ha sido asesor en *Interstellar* —Christopher Nolan, 2014—) sobre la imposibilidad o no de interferencia entre universos paralelos. Una vez detectada la falta de consenso en la comunidad científica también en este particular, solo cabe dejarse llevar y disfrutar con una de las películas de acción más trepidantes de los noventa. Skynet, que pese a ser una máquina insiste en la humana habilidad de tropezar dos veces con la misma piedra, envía a un Terminator modelo T-1000 (Robert Patrick) para intentar cargarse a un adolescente John Connor (Edward Furlong), quien de nuevo se las arregla en el futuro para mandar a un guardaespaldas (esta vez, un T-800 modificado pero el mismo aspecto que el de la primera parte). Pero cuidado, dado que el T-1000 está fabricado con —abróchense los cinturones— una POLIALEACIÓN MIMÉTICA, el asunto va a ser complicado tanto desde el punto de vista del desarrollo de la trama como de los efectos especiales. En efecto, ese «metal líquido» capaz de cambiar a voluntad de forma y color, supuso verdaderos quebraderos de cabeza a Stan Winston y su equipo puesto que, hasta ese momento, el *morphing* (un truco visual que consiste en filmar la transformación de un objeto en otro de forma fluida y continua) apenas se había esbozado en serio en *Willow* (Ron Howard, 1988). La toma cenital del T-1000 mutando de un inofensivo suelo de gres a un guardia de seguridad barrigudo, por ejemplo, causó verdadera sensación.



Por otra parte, en esta secuela Sarah se ha puesto cachas y se ha vuelto demasiado intensa durante su reclusión en un sanatorio mental. Está obsesionada con el futuro, dando vueltas a una frase que aparece en sus sueños: «No hay destino, solo existe el que nosotros creemos». Es curioso, porque en castellano tiene una doble interpretación, ya que *creemos* puede ser una forma verbal proveniente de *crear* o de *creer*. Si se tiene eso en mente cuando todo acaba, aún con los ojos llorosos tras el chapuzón de despedida, y recuerdas que el Terminator bueno ha perdido parte del brazo en los engranajes de la maquinaria durante la pelea, puedes interpretar que la historia se va a repetir, que el destino es irreversible aunque se retrase un poco (aunque sin tener en cuenta el brazo, así lo confirma el argumento de la prescindible *Terminator 3: la rebelión de las máquinas*, Jonathan Mostow, 2003). ⁙

1984 1/2

1985
TERRY GILLIAM
BRAZIL
(BRAZIL)
GONZALO MERAT

«08.49 pm: Somewhere in the Twentieth Century».

Calificar *Brazil* de ciencia ficción es arriesgado. Es quedarse corto, demasiado corto. De poder clasificarse, sería más exacto decir que esta película pertenece al género del delirio. En mayúsculas, en todos los sentidos y sin intención peyorativa alguna. Es un Frankenstein surrealista, un monstruo formado por fragmentos de muchas películas que acabó convertido en película de culto. Y mucha culpa de esto la tuvo la Universal Pictures. El montaje no es más que la última fase de escritura de una película. Eso lo sabía Gilliam y también la gente de Universal. No entendieron la película y, en cierto modo, se vieron reflejados en la absurda burocracia de la historia. Y se lió.

Amparados por una cláusula de minutaje en el contrato y a espaldas del director, realizaron un montaje alternativo con final feliz que aún puede verse en YouTube bajo el (pongan aquí el adjetivo que prefieran) título con el que pretendían rebautizar el filme: *Love Conquers All*.

Como cuenta el documental *The Battle of Brazil*, las posturas se recrudecieron y, al igual que le ocurrió al personaje de De Niro, la película quedó atrapada bajo una montaña de papeleo que detuvo indefinidamente la fecha de estreno. Gillian, sabedor de que era imposible luchar contra ellos en el frente legal, se llevó la pelea a la arena pública e incluso estrenó su versión de manera clandestina. El reconocimiento de muchos críticos, que veían la cinta como una clara candidata a mejor película en los Óscar, fue a la postre la medida de presión definitiva para que Universal pusiera punto final al secuestro.

Posteriormente solo consiguió la nominación a mejor guión original y se desplomó en taquilla, no llegando a cubrir costes con lo ingresado en taquilla en territorio estadounidense. Excusa perfecta para un nuevo despropósito: sacar en VHS el montaje del estudio, algo que no fue subsanado hasta la versión DVD.

La historia en sí es un derroche de imaginación en el aspecto visual y argumental, denso en detalles y en referencias. Muestra de esto último es el título de este artículo, título *felliniano* provisional al que Gilliam tuvo que renunciar cuando se estrenó la versión cinematográfica de la novela de Orwell. En efecto, hay mucho de *1984* en *Brazil*, pero también de *El proceso* de Kafka. Y si uno se pone a buscar referencias cinematográficas la cosa se complica: *El acorazado Potemkin*, *M, el vampiro de Düsseldorf*, *Tiempos Modernos*, *Metrópolis*, *Casablanca*, *Kagemusha*, *El tercer hombre, El bueno, el feo y el malo*…

Al igual que pasaba en *Doce monos*, donde en casi todas las localizaciones se podía encontrar una televisión emitiendo imágenes de distinta naturaleza, la obsesión del departamento artístico —y más allá, pues las ramificaciones llegan al guion— son las tuberías, presentes en cada rincón, como si fuesen las venas y arterias de la sociedad.

En el apartado sonoro, las mil y una variantes del *Aquarela do Brasil*, repartidas a lo largo de todo el metraje, son las que finalmente dieron el nombre a la película. Y es que hay mucha disparidad en cuanto a la situación que inspiró historia. Algunas fuentes indican que Gilliam estaba en una mina claustrofóbica, una fábrica decadente o incluso en una playa con cielo encapotado. Es lo de menos. El punto en común es que allí había alguien escuchando esta canción, un tema alegre y sensual a partes iguales, creando un contraste tan fascinante que plantó la semilla en la mente del director.

Y es que de esto trata *Brazil*, ni más ni menos. De alguien intentando ser feliz en un lugar donde es imposible conseguirlo. ¿Un futuro distópico? Codazo, codazo, guiño, guiño. ⁙

BRAZIL
ARNON MILCHAN presenta un film de TERRY GILLIAM
con JONATHAN PRYCE · ROBERT DE NIRO · KATHERINE HELMOND · IAN HOLM · BOB HOSKINS
MICHAEL PALIN · IAN RICHARDSON · PETER VAUGHAN · y KIM GREIST
Guión de TERRY GILLIAM · TOM STOPPARD · CHARLES McKEOWN · Música de MICHAEL KAMEN
Co-productor PATRICK CASSAVETTI · Producido por ARNON MILCHAN
Dirigido por TERRY GILLIAM
IN CINE
DOLBY STEREO

ALTERIDAD Y TRASCENDENCIA

1985
WOLFGANG PETERSEN
ENEMIGO MIO
(ENEMY MINE)
ENRIQUE GARCÍA BALLESTEROS

«Si quieres hacer las paces con tu enemigo, tienes que trabajar con él, entonces se vuelve tu compañero». (Nelson Mandela)

Uno no se suele plantear los giros cómicos que podría dar su vida, la ironía del destino… se pasa el día disfrutando de la velocidad de un caza espacial y se deja arrastrar por la euforia de la violencia. Ocurre en todas las guerras: una generación de jóvenes acude en busca de independencia, de aventuras, de misterio, y se entrega a la barbarie de una forma lúdica. En una guerra no hay que hacerse preguntas, uno debe cumplir con su deber. Elimino al enemigo, al que solo he visto en fotos. Dedico mi vida a exterminar al otro, porque en esa mirada, en ese conflicto con lo ajeno, también se conforma mi propia identidad. Hay que hacerlo por sus ansias de expansión territorial, absolutamente censurables cuando entran en competencia con las nuestras, que siempre son del todo legítimas.

Mi enemigo es el drac. Los dracs son putos lagartos extraterrestres que quieren dominar el universo. Mi entusiasmo por aniquilarlos es tal que, persiguiendo a uno que ha saltado eyectado, me he estrellado contra un planeta la mar de original: la atmósfera es excelente, perfectamente respirable para mi enemigo, para mí y para algunas criaturas desagradables y autóctonas que parecen salidas del taller de Jim Henson.

Camino por este mundo agreste, por este infierno en el Pacífico, a ratos de cartón piedra, con la única idea de aniquilar a ese otro náufrago que lo habita conmigo. Soy un Robinson Crusoe despiadado, que pretende acabar con su escamoso Viernes. Pero el drac me reduce y me hace prisionero. Y empieza una lucha entre la razón y los instintos, entre lo apolíneo y lo dionisíaco… Como decía el soldado Bufón a su sargento: «La dualidad del hombre; eso que dice Jung, señor».

Ambos entablamos una lucha por la supervivencia en ese mundo hostil en el que pronto percibimos que se trabaja peor solo que mal acompañado. De la colaboración a la convivencia hay un paso. Al principio, uno no se da ni cuenta; pero, poco a poco, empiezas a conocer al otro, aprendes su lengua, le llamas por su nombre, le preguntas por su vida, por su familia, por su historia, te ríes con él, empatizas con él y acabas por trascender tu propio ser, por establecer un cambio de perspectiva que te pone en la piel del otro, que te lleva a arriesgar la vida por él: la alteridad. Y uno de los principales sillares para elevar ese edificio de la alteridad ha sido mi conexión emocional con su trascendencia en el plano mágico, el descubrimiento de sus creencias religiosas, que a mis ojos le hacen casi humano. Esa trascendencia despierta otra, que es inmanente, que convierte lo que queda de esta historia en una fábula humanista, de raíces cristianas, aristotélicas.

Descubro que los dracs no son machos ni hembras, que se reproducen de forma asexual, lo que facilita mucho esta extraña relación interespecífica y nos evita caer en la homosexualidad, en la zoofilia o en ambas. El drac no es esclavo de sus hormonas y las mías están adormecidas por exigencia del guion. Una suerte.

Sin embargo, esa suerte trae consigo una perturbación del equilibrio. Mi ahora compañero, el drac, se queda embarazado de manera espontánea, alumbra su retoño y muere en el parto. La maldita alteridad no me permite matar al reptil tierno y asarlo entre las rocas. Ahora no me queda más remedio que aceptar esa responsabilidad y criar a ese bebé como si fuera mío.

ENEMIGO
MIO
ENEMIGOS POR INSTINTO, ALIADOS POR NECESIDAD.
TWENTIETH CENTURY FOX presenta una producción KINGS ROAD ENTERTAINMENT una película de WOLFGANG PETERSEN
DENNIS QUAID LOUIS GOSSETT, J.R. ENEMIGO MIO (ENEMY MINE) Música MAURICE JARRE
Director de fotografía TONY IMI, B.S.C. Productor Ejecutivo STANLEY O'TOOLE Guion EDWARD KHMARA Basada en la obra de BARRY LONGYEAR
Efectos especiales ILM Producida por STEPHEN FRIEDMAN Dirigida por WOLFGANG PETERSEN
En cines selectos DOLBY STEREO Banda sonora original en disco y cassettes
IN CINE
Copyright © 1985 Twentieth Century Fox
Estrenada por Twentieth Century Fox Distribución

Ese papel activo que me veo obligado a tomar en el desarrollo cognoscitivo y emocional del pequeño hace florecer en ambos un vínculo paternofilial. Entra en juego el amor: el pequeño drac se convierte en una alegoría del racismo en la especie humana. Y ambos profundizan en esa relación mientras esperan ser rescatados.

Para mí, la historia acaba ahí —ni siquiera me gusta el final de la novela corta homónima que la inspira y que ganó el premio Hugo en 1980—. El final es tan torpe que prefiero uno abierto y con estilo. Así duermo más tranquilo, pensando que es fácil sustraerse de la mediocridad. ⁜

LA PELÍCULA MÁS CONTADA DE LA HISTORIA

1985
ROBERT ZEMECKIS
REGRESO AL FUTURO
(BACK TO THE FUTURE)
ALFREDO MARTÍN-GORRIZ

Hubo un tiempo, joven que lee estas líneas, adulto que ya ni lo recuerda o anciano que ni recuerda eso ni otra cosa, donde no había internet ni teléfonos móviles, un tiempo oscuro sin que ni un solo mensaje de Whatsapp nos llegase preguntando *ke ase*, un tiempo tenebroso sin vídeos de gatitos ni de rusos borrachos haciendo equilibrios en la cornisa de un edificio, un tiempo aciago donde no te preguntabas a cada momento quiénes carajo son esas varias docenas de personas que has añadido como amigos al Facebook, un tiempo sombrío, lóbrego, borroso, opaco, negro, nebloso, renegrido, cubierto, cerrado, nocturno, tétrico y eclipsado donde no había manera, créanlo, de tener la habitual ración diaria de *midget black mature tranny porn*. Vamos a reconocerlo, a poner las cartas sobre la mesa: un tiempo de mierda.

En ese tiempo el *spoiler* no constituía crimen de lesa humanidad. Aquel que destripaba el contenido de una serie o una película no pasaba a ser tachado de despojo social, de apestado. No se producían linchamientos en este aspecto ni nadie consideraba necesario los campos de trabajo para aquellos que ofrecían demasiados datos en una sinopsis. El Tribunal de la Haya no había colocado aún este asunto entre sus máximas prioridades. Estados Unidos no había puesto en marcha la S. E. A. (Spoiler Enforcement Administration). Lo que voy a decir ahora quizá parezca una aberración. Si continúa leyendo es con su responsabilidad. En ese tiempo las películas... se contaban. Ya le avisé. No haber seguido.

Efectivamente, se contaban. Si alguien veía una y le gustaba pasaba a hacer un resumen delante de sus amigos y familiares. Se destacaban los mejores momentos. A veces con acompañamiento de gestos cuando la película era de acción. ¡Ah!, ¡cuántos ciudadanos perdieron el equilibrio al adoptar la posición de la grulla de *Karate Kid* en aquellos tiempos oscuros, tenebrosos, aciagos, sombríos, lóbregos, borrosos, opacos, negros, neblosos, renegridos, cubiertos, cerrados, nocturnos, tétricos y eclipsados!... Como en las antiguas noches cuando éramos cazadores recolectores frente al fuego, las películas revivían el gusto por la narración oral en comunidad. Se compartía el disfrute y la fascinación con el que la había visto, pero también con el que no la había visto todavía. En aquella era preinternet, *Regreso al futuro* fue, sin exageración, la película más contada de la historia.

Y no es para menos. Se trata de un trabajo perfecto en el sentido de maravillosamente ensamblado. El ingenioso guion de Bog Gale y del director Robert Zemeckis realiza una mezcla de géneros que encaja como piezas de un rompecabezas. El héroe que ha de realizar una misión tras un viaje (en este caso en el tiempo), su disposición si es necesario al sacrificio, la historia romántica donde hay que luchar por la amada contra un malvado, la comedia de enredo, el ambiente de película de instituto americana, y la ciencia ficción. Como sustancia que une todo ello, en primer lugar, una serie de ingeniosísimos elementos icónicos que perduran en cualquier memoria (el Delorean, el camino de ruedas quemadas, el solo de guitarra, la persecución en monopatín, el mal traducido condensador de fluzo que debía ser de flujo, el rayo y el reloj de la torre). Y en segundo lugar la actuación de Michael J. Fox, heredero sin compeljos de los grandes humoristas del cine mudo y, ya que entre relojes anda el juego, reencarnación moderna de Harold Lloyd. Maldita enfermedad de Parkinson que nos privó de las grandes interpretaciones que todavía estaba por dar este cómico superdotado para el que la expresión física lo era todo.

Uno de los análisis más conocidos de *Casablanca* está escrito por Umberto Eco. En él habla, entre otros aspectos, sobre la acumulación

STEVEN SPIELBERG Presents
BACK TO THE FUTURE
a ROBERT ZEMECKIS film
He was never in time for his classes...
He wasn't in time for his dinner...
Then one day... he wasn't in his time at all.
"BACK TO THE FUTURE" Starring MICHAEL J. FOX
CHRISTOPHER LLOYD - LEA THOMPSON - CRISPIN GLOVER
Screenplay by ROBERT ZEMECKIS & BOB GALE Music by ALAN SILVESTRI Story by BOB GALE and NEIL CANTON
Executive Producer STEVEN SPIELBERG KATHLEEN KENNEDY and FRANK MARSHALL
Produced by ROBERT ZEMECKIS Co-Executive Producer A UNIVERSAL Picture

de mitos literarios y personajes clásicos que se dan en esa obra y que hacen sólida una película en el fondo poco profunda. Con *Regrerso al futuro* nos encontramos con otra de las películas más ricas en dicha acumulación, aunque en este caso el montaje, el ritmo y la excelencia al escribir la historia no hacen pensar en ningún momento en que falte nada, más bien lo contrario. Todo está bien articulado en este modelo de cine de entretenimiento que acaba con la vieja disquisición entre optar por lo comercial o por la calidad como si fueran incompatibles.
El éxito de *Regreso al futuro* y su final abierto dieron lugar a dos secuelas. Ninguna desmerece a la primera. Pero el listón estaba tan alto y todo salió tan redondo que siempre han quedado tras la estela que dejase el primer Delorean al partir hacia quién sabe dónde, esa icónica estela de fuego que hace que la película más contada de la historia sea además una de las que más veces ha visto en su vida cualquier persona a la que se pregunte. ⁙

GREGORIO SAMSA SE TELETRANSPORTA

1986
DAVID CRONENBERG
LA MOSCA
(THE FLY)
JAVIER BILBAO

Cuando al bueno de Peter Parker le picó una araña radioactiva adquirió ciertos poderes arácnidos, pero apenas sufrió cambios morfológicos apreciables. Lamentablemente no pudimos ver que le crecieran nuevas extremidades, pasara a hacer la digestión externa o que se le llenase la cara de ojos, lo que hubiera hecho la relación romántica con Mary Jane mucho más interesante. Por suerte existen cineastas que sí son capaces de explorar nuevos mundos de viscosidad y repugnancia, directores para quienes la carne es como el mármol para Miguel Ángel. Es el caso de David Cronenberg. Para comprender su particular huella en *La mosca*, aquella que hizo de este filme una de las cien mejores películas de ciencia ficción —aunque en una lista de terror también merecería un puesto semejante—, basta con remitirse a la primera versión, la de 1958.

Convertida hoy día en un pequeño clásico, era una adaptación de la historia del doctor Jeckyll y míster Hyde, con un científico víctima de su propia invención que termina escindido en una doble naturaleza de ser humano/bestia, adquiriendo durante un fallo en su máquina de teletransporte la cabeza agigantada de una mosca en lugar de la suya y yendo la suya a parar en una versión minúscula (con cierta involuntaria comicidad) al cuerpo de una mosca. Además de lograr captar en sus diálogos el espíritu de una década entusiasmada y atemorizada por los avances técnicos que estaban produciéndose, desde los electrodomésticos a las armas nucleares, esta película supo contar gracias a una hábil y original narración una historia de terror con monstruo... en la que el monstruo desde el minuto uno ya había muerto. No veremos aquí a una criatura feroz o incomprendida que huye de las autoridades o persigue a los protagonistas, siendo la escena de mayor suspense algo tan sencillo como la caza de una mosca —aquella que tenía la cabeza miniaturizada del científico— por el interior de una casa. Pero, con todo ello, su mayor logró terminó siendo el de servir de inspiración para el *remake* de Cronenberg en 1986, un filme que partiendo de la misma idea alcanzó un resultado muy diferente, mucho más desasosegante, repulsivo en ocasiones y también sugerente en sus diferentes significados. A *La mosca II*, de 1989, no les remitiré para ahorrarles el tormento y haremos como que no existe.

Según explicó en su momento el director, su intención fue elaborar una metáfora sobre el envejecimiento y la muerte. Si en la original la transformación en hombre mosca fue inmediata y no vemos apenas evolucionar al personaje, en esta el proceso es gradual y se convierte en la columna vertebral de la película. Lo que le hizo además ganar un Óscar al mejor maquillaje. Cuando aún no sabe que el experimento ha salido mal, nuestro protagonista, Seth Brundle, se ve en pleno estado de euforia cocaínica. Se siente más despierto, fuerte, seguro de sí mismo y sexualmente insaciable que nunca. También le salen en la espalda algunos pelos más recios que el entrecejo de Liam Gallagher, pero nada grave. Vive, podríamos decir, en el punto álgido de la juventud. Pero los efectos secundarios indeseables comienzan poco a poco a manifestarse. Se le caen los dientes, el pelo de la cabeza y su cuerpo comienza a cubrirse de purulentos sarpullidos, su comportamiento y deseos se vuelven extraños incluso para él: anda con la mosca detrás de la oreja, que se le termina desprendiendo al igual que la nariz, la mandíbula y toda la piel. Hay en definitiva un enorme insecto en su interior intentando salir y, lo más fascinante de todo, es que comprendemos su desasosiego ante un proceso que no consigue detener y que podemos sentirlo como propio.

UN FILM DE
DAVID CRONENBERG
THE FLY
(LA MOSCA)
TENLE MIEDO...
MUCHO MIEDO.
BROOKSFILMS Presenta Un Film de DAVID CRONENBERG · THE FLY (LA MOSCA)
JEFF GOLDBLUM · GEENA DAVIS · JOHN GETZ Música de HOWARD SHORE
Guión de CHARLES EDWARD POGUE y DAVID CRONENBERG Producción de STUART CORNFELD Dirigida por DAVID CRONENBERG
IN CINE

Cada uno de nosotros hemos sufrido nuestro propio error de teletransportación, no en el espacio sino en el tiempo, aunque preferimos llamarlo envejecimiento. Tenemos a un anciano atrapado en nuestro interior que poco a poco también parece ir haciéndose con el control de nuestro cuerpo. Día tras día al mirarnos al espejo advertimos pequeños cambios sin vuelta atrás, que nos hacen preguntarnos quién demonios es ese desconocido que aparece reflejado sin quitarnos ojo de encima. Pero la transformación también es interior. Aquello tan terriblemente importante tiempo atrás, ahora provoca indiferencia, ¿Cómo pudo preocuparnos tanto? Nuestra identidad, nuestro yo, quiere aferrarse a alguna esencia, necesitamos la ilusión de la continuidad y buscamos en la memoria algún episodio que como en una línea de puntos nos explique lo que ahora somos: «yo por entonces ya apuntaba maneras cuando hice o dije tal cosa» o «sin esa experiencia no sería lo que ahora soy». Mientras tanto el cambio físico continúa (aunque sin adquirir la ventaja de caminar por las paredes) y tememos fundadamente que la meta de esa mutación que estamos sufriendo no sea mucho mejor que el espantoso engendro que vemos en los últimos minutos del filme. Pero en él, cuando ya no parece quedar nada humano, percibimos un último gesto suplicando terminar con la agonía, al llevar con uno de sus tentáculos el cañón de la escopeta hacia su cabeza en una brillante escena final. Pese a su aparente monstruosidad hay aún un atisbo de conciencia ahí dentro; Seth continúa siendo Seth. Esto resulta esperanzador, a pesar de todo, ese «yo del futuro» seguiré siendo yo. Mi yo actual no puede imaginar ni comprender cómo será, dónde estará, aunque él sí podrá comprenderme cuando me recuerde, esperemos que con cierta benevolencia. Y ella seguirá siendo ella. Mientras tanto será cuestión de ir acostumbrándose al cambio. ⁙

ESTÁS VIENDO

PARTES DE MÍ QUE YO NUNCA VERÉ

1987
JOE DANTE
EL CHIP PRODIGIOSO
(INNERSPACE)

SERGIO PARRA CASTILLO

A pesar de que pueda ser una película concebida con escuadra y cartabón, a pesar de su almibarada historia de amor apta para toda clase de sensibilidades, su argumento totalmente inverosímil, los tópicos, los chascarrillos de patio de colegio y unos actores populares a los que Stanislavski les suena a vodka ruso, *El chip prodigioso* podría ser reestrenado en cualquier multicines y, junto al combo palomitas + refresco, continuaría siendo 100 % disfrutable.

Porque, en efecto, *El chip prodigioso* tiene los cimientos típicos de la factura Joe Dante (Capra con dos o tres pinceladas inquietantemente adultas, véase *Gremlins* y la confesión de Phoebe Cates acerca de su odio por la Navidad). Una historia arquetípica con final arquetípico. Pero hay algo más.

La historia nos cuenta las dificultades de Tuck Pendleton para enhebrar su estilo de vida disoluto con el de Lydia. Así que Tuck se lanza al vacío ofreciéndose voluntariamente a un experimento científico: ser miniaturizado en una cápsula que, por error, acaba siento inyectada en Jack Putter, un *nerd* neurótico e hipocondríaco que deberá recordarles tanto a Tuck como a Lydia que se aman, no sin antes ser manipulado como una marioneta desde sus propias entrañas por la versión miniaturizada de Tuck, que hará las veces de Pepito Grillo o Tyler Durden, según las circunstancias, a fin de que el *nerd* se metamorfosee en un hombre capaz de dirigir su propio destino. Buf.

Es decir, que estamos ante la historia de siempre, pero contada de una manera alocadamente distinta. Meg Ryan es encantadora (aún no se ha inyectado bótox), Dennis Quaid tiene la sonrisa más expansiva de su carrera, y hay diálogo ágil, dosis masivas de *screwball comedy* y un circense *slapstick* por parte de Martin Short. La banda sonora de Jerry Goldsmith es soberbia y anima a un muerto. Y el filme constituye una *digievolución* de la mítica *Viaje alucinante* (Richard Fleischer, 1966) pasado por el filtro Spielberg. Pero todavía hay algo más.

El chip prodigioso también es una película que se resiste a ser olvidada por su colección de escenas abracadabrantes. Puro delirio que puede resumirse en los siguientes momentos *WTF*:

—En el tramo final, la situación es esta: un homúnculo nanotecnológico está dirigiendo la vida de un pusilánime que, a la vez, lleva el jeto metamorfoseado de un *cowboy* ligón y pendenciero para infiltrarse en la base enemiga. Para que tenga lugar semejante transformación (solo superada por *Una chica explosiva*: cuando deben dotar de más inteligencia a su computadora, pasan por un escáner una fotografía de Albert Einstein y la computadora dice «escaneando cerebro»), la cara de Jack se agita con aires *cartoonescos* atrapado en un fractal fisonómico que recuerda a un cielo emocionalmente turbulento.

—Jack coge su primer pedo al ritmo de *Twistin' the Night Away* de Sam Cooke para que el piloto miniaturizado en sus entrañas pueda llenarse la petaca y echar un trago. Repitamos con detalle: Jack se echa al gaznate C_2H_6O, pasa por su esófago y Tuck lo vuelve a beber parcialmente (produciéndose el mismo proceso en su interior), sin importar el hecho de que Tuck pueda beber whisky con moléculas sin miniaturizar (y babeadas por Jack).

—Tuck proporciona superpoderes a Jack manipulando quirúrgicamente y en tiempo real su organismo. También puede originar desde el interior de Jack una suerte de onda electromagnética capaz de reventar una televisión o alterar los precios de los productos de la caja registradora de un supermercado.

—Un morreo entre Jack y otra persona permite que Tuck viaje de un cuerpo a otro gracias a trasvase de babas. Y allí descubre a Godzilla.

—En un estómago que parece un monstruoso *spa* de sangre de *alien*, vemos cómo se digiere a un villano propio de James Bond que tiene un muñón que le permite adaptarse manos protésicas con diversas funciones (desde un dedo cañón hasta un sacacorchos, pasando por un consolador).

—El malísimo de la película, Victor Scrinshaw, del que se dice que tiene el reloj del mafioso Jimmy Hoffa en el cajón de su escritorio, está acompañado por un perro samoyedo que come en la mesa con él (con babero). Scrinshaw será miniaturizado por error al 50 % de su tamaño, de modo que en la parte final de la película parece un acondroplásico salido de *El mago de Oz*.

A pesar de todo, *El chip prodigioso* no cosechó el éxito de taquilla esperado. Ironías del destino, *Cariño, he encogido a los niños* sí que recogió los frutos de un planteamiento cachondo sobre la miniaturización, justo dos años más tarde. Pero no importa. Estos momentos *WTF* siempre quedarán grabados en nuestras retinas, y el tiempo los respetará un puñado de décadas más. Mientras suena *Twistin´ the Night Away* a todo trapo. ⁙

CATARSIS Y APOTEOSIS DE LA ANIMACIÓN

1988
KATSUHIRO OTOMO
AKIRA
(AKIRA)
ALBERTO GARCÍA MARCOS

Pongámonos en situación. Bilbao, 1992, estreno de *Akira* en cines. Es la primera vez después de mi infancia en la que asisto a una película de animación en un cine. También es la última vez que fumo en un cine. Esa conjunción de cosas que empiezan y terminan resume bastante bien el significado simbólico de una película como *Akira*, dirigida por Katsuhiro Otomo (Tome, 1954) y basada en su propio manga, que no concluiría hasta unos años después del estreno de una película, con un final diferente. *Akira*, la película, da el pistoletazo de salida definitivo al *anime* en nuestro país y acaba con la creencia de que las películas de dibujos son una cosa para niños. Varios factores se conjugan para que esto tenga lugar: un argumento ciertamente confuso pero trepidante, una realización artística no ya impecable, sino impresionante, y una calidad técnica extraordinaria lograda a base de talonario. Akira llego a realizarse gracias a la participación en la producción de ocho grandes corporaciones del entretenimiento que aportaron diez millones de dólares de la época. Cada dólar (en propiedad, cada yen) queda patente en la minuciosa ambientación de la película y en la naturalidad casi real con la que los personajes se desenvuelven en los escenarios.

Establezcamos el escenario. Neo-Tokio, 2019. La ciudad se reconstruye de entre los escombros de la Tercera Guerra Mundial con el atisbo de esperanza de unos Juegos Olímpicos en 2020 (ya es casualidad). La juventud abúlica dedica su tiempo al consumo de drogas y las peleas callejeras a lomos de motos de gran cilindrada. Mientras, el gobierno financia experimentos del ejército para crear el arma definitiva en forma de muchachos con poderes psíquicos. Tetsuo, uno de los jóvenes camorristas, ve como despiertan en él unos poderes que lo transforman en un ser superior al tiempo que le arrebatan la cordura y lo convierten en un peligro público, una máquina de destrucción perseguida por el ejército, un grupo terrorista que se opone al ejército, y su antiguo amigo y compañero de banda, Kaneda, que será el peculiar —por plano y antiheroico— héroe de la película. ¿Y Akira? ¿Quién o qué es Akira? Akira es el *mcguffin* de la historia, una presencia invisible que conduce la trama y cuya revelación final dará sentido a toda la historia, si es que se puede llamar «dar sentido» a la locura que se desarrolla a lo largo del último tercio de metraje y que remite muy claramente, en forma y también en fondo, a *2001: Una odisea del espacio*, la obra maestra de Stanley Kubrick. No es casualidad que el final de la película se sitúe en un estadio olímpico, metáfora del cénit de la perfección humana. Y todo esto al ritmo de una música inolvidable desde los primeros compases.

Akira explora el viejo miedo del pueblo japonés a la bomba atómica, a la destrucción y exterminio masivos y, por supuesto, a la ciencia utilizada con fines bélicos, temas recurrentes en su cine desde *Godzilla* (Ishiro Honda, 1954). Homenajea en numerosos nombres de personajes y otros detalles a *Tetsujin 28-gô*, el manga de Mitsuteru Yokoyama creado en 1956 e introduce también conceptos que la emparentan con el *Frankenstein* de Mary W. Shelley y con el cine de David Cronenberg (la nueva carne), además de poder ser considerada como el germen de cintas extremas como *Tetsuo. The Iron Man* (Shinya Tsukamoto, 1989). En última instancia, sin embargo, *Akira* es una película sobre el apocalipsis con un mensaje final redentor, como lo era *2001*. Solo la destrucción del viejo orden puede propiciar la catarsis necesaria para el renacimiento y la consecución de un estado superior para la humanidad. Así y todo, gran parte del encanto de *Akira* y del motivo por el que ha perdurado y puede considerarse un clásico de la ciencia ficción, es la ambigüedad de su propuesta a nivel filosófico, y especialmente el hecho de que estas preocupaciones de carácter «elevado» lleguen al público a través de un desarrollo de acontecimientos frenético, la «película de acción» de toda la vida. *Akira* se plantea como un *ballet* de destrucción coreografiado casi a la inversa, con un comienzo acelerado al borde del colapso, una parte media donde se entrelazan sin respiro acontecimientos diversos y una apoteosis —en sentido literal— final donde el ritmo se ralentiza hasta niveles extáticos.

Casi tres décadas después de su estreno, se puede decir que *Akira* no solo ha superado la prueba del tiempo, sino que ha crecido en el imaginario colectivo dando lugar a iconos y estableciendo conceptos que se han repetido en obras posteriores, sin que en ningún caso estas nuevas aportaciones hayan supuesto un demérito para la cinta original. *Akira* es un clásico de la ciencia ficción, un clásico de la animación y un clásico del cine. ⁙

NEO-TOKYO IS ABOUT TO EXPLODE!
★★★★★
"Style and substance run neck and neck in this thrilling, bold landmark film that just refuses to become dated"
The Guardian
★★★★★
Total Film
"AKIRA is the definitive anime classic"
Empire: The 500 Greatest Movies Of All Time
★★★★
"a towering achievement of imagination... prepare to have your gob well and truly smacked"
Time Out
AKIRA
THE 25TH ANNIVERSARY
IN CINEMAS
#AKIRA25yrs

SE ME ESTÁ ACABANDO EL CHICLE

1988
JOHN CARPENTER
ESTÁN VIVOS
(THEY LIVE)
OLGA SOBRIDO

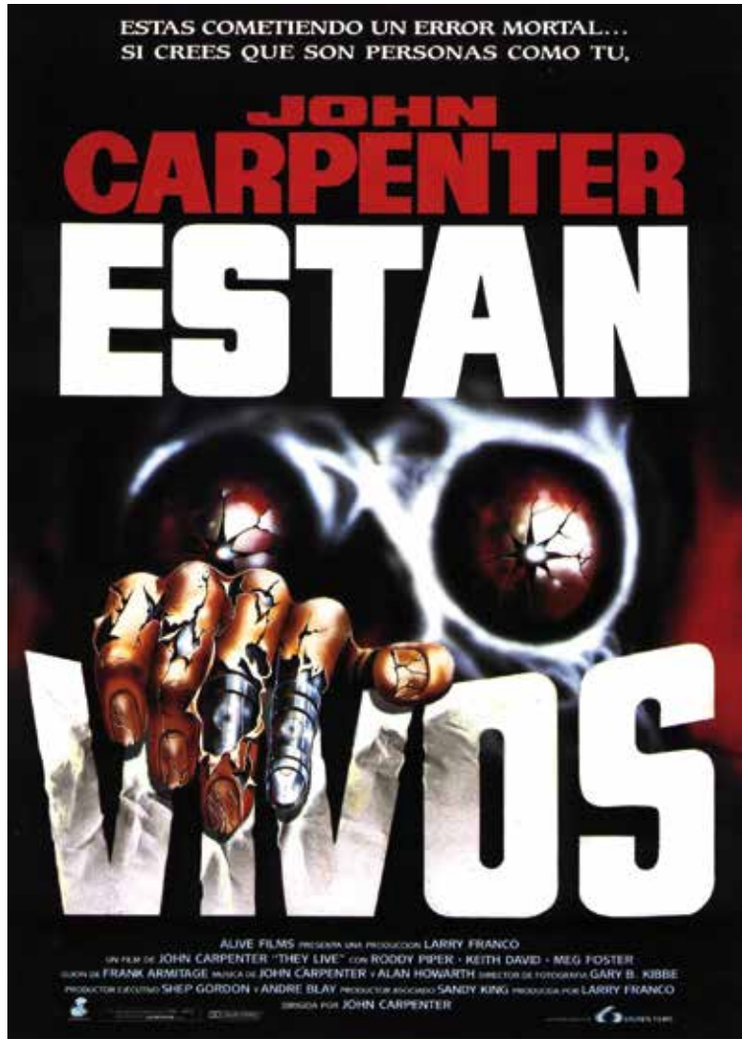
En una década maravillosa para el cine de John Carpenter (*La niebla*, *La cosa*, *Golpe en la pequeña China*, *Christine*, *Starman*, *1997: Rescate en Nueva York*...) con desiguales resultados de taquilla pero casi sin excepción laureadas hoy con el sambenito de películas de culto, cae en las manos del director el cómic *Nada* de Bill Wray, historia adaptada a su vez del relato «Eight o'clock in the morning», de Ray Nelson. Un Carpenter tocado por las musas ve el potencial de la historia sobre dominación alienígena e hipnosis colectiva y decide llevarla al cine, puesto que encaja muy bien en su filmografía más bien de izquierdas y de ciscarse en el sistema.

En la película, un joven desempleado y con *mullet* experimenta lo que ahora llamamos movilidad exterior, esto es: se ve obligado a echarse la mochila al hombro y vagabundear de ciudad en ciudad buscando trabajo. Se ve que no vino la PAH a ayudarle con el desahucio, de modo que cuando por fin consigue curro, tiene que irse a vivir con otros trabajadores a un poblado chabolista. Con estas circunstancias, ya os pongo en antecedentes, no es que esté precisamente feliz y contento. El tío del *mullet*, que en otra vida podría haber sido luchador de *wrestling* (a la sazón, Roddy Piper), tiene muy malas pulgas.

Para colmo, en el poblado chabolista hay un lío de resintonizar las cadenas de la tele, y cuando están viendo *Gran Hermano VIP* se les cuelan emisiones de *La Tuerka*. Lo importante empieza cuando en una de las asambleas ciudadanas, a uno de los círculos se le olvida una caja de gafas de sol del Alcampo. El papel que ejercen las gafas de sol es el mismo que la pastilla azul de *Matrix*: una vez colocadas sobre las narices, puedes ver la realidad tal cual es, alcanzas un grado superior de consciencia. Para darle mayor énfasis, el director utiliza el blanco y negro para estas escenas, sin duda las más relevantes de la película, logrando un efecto que no dejará de sorprender al espectador que se asome al filme desde nuestro 2015. Gracias a las gafas de sol, que bloquean la señal hipnótica, el joven y musculado protagonista desenmascara a la casta: invasores del espacio, tíos muy feos que parecen tener chuletones pegados donde nosotros tenemos la cara, que han adoptado apariencia humana y que se están pegando la gran vida esclavizando a la humanidad mediante el capitalismo, el consumismo y los medios de comunicación. Je. Una tesis de plena vigencia hoy, pero con un chuletón pegado a la cara, vaya.

Resulta que el dinero, los periódicos, los anuncios del metro, contienen mensajes subliminales que las gafas de sol del Alcampo dejan al descubierto: obedeced, consumid, seguid dormidos, no protestéis, reproducíos, comed más verduras, lavaos los dientes, no piséis lo *fregao*...

Este sesudo alegato, más en la línea de Orwell y Huxley, y que entronca con una de las ramas de la ciencia ficción clásica, en la que el alienígena es malvado y un enemigo a combatir, se mezcla inmediatamente con la esencia del cine de Carpenter que todos amamos y apreciamos; amparándose en la idea de que la casta la forman en realidad seres de otro planeta, Carpenter avanza la



que le parece la única solución posible: liarse a hostias. De modo que a nuestro joven del *mullet*, en la versión doblada al español, se le hinchan las pelotas (sic) con la subida del IVA y las retenciones y la prima de riesgo y la deuda externa, y en la original en inglés podemos oírle pronunciar una frase mítica de la película y del cine, mil veces homenajeada y parodiada, incluso por los geniales guionistas de *The IT Crowd*: *I have come here to chew bubblegum and kick ass... and I'm all out of bubblegum*. «He venido a mascar chicle y patear culos, y se me está acabando el chicle», dicho lo cual procede a liarse a tiros. Pero semejante lucha social no puede llevarla a cabo un individuo en solitario. Le toca convencer a un colega de que se ponga las gafas de sol en la que es la secuencia más recordada del filme: una espectacular coreografía de puñetazos de diez minutos, para la que los actores invirtieron un mes de ensayo. Juntos, acuden a los círculos, y deciden en asamblea popular liarse a tiros con todo. Ahí empieza lo bueno, claro.

Como dice el filósofo esloveno Slavoj Žižek en su *Manual de cine para pervertidos*, esta es una de las grandes obras maestras olvidadas de Hollywood. Qué mejor momento para recuperarla que AHORA MISMO. Obedece. Y no me pises lo *fregao*. ⁜

BÉSAME RÁPIDO ANTES DE QUE DESPIERTES

1990
PAUL VERHOEVEN
DESAFÍO TOTAL
(TOTAL RECALL)
SERGIO PARRA CASTILLO

Según explica Steven Johnson en su libro *Cultura basura, cerebros privilegiados*, la primera serie de televisión que causó estupor en el espectador medio debido a su complejidad narrativa fue *Canción triste de Hill Street*. De igual forma, el primer *blockbuster* palomitero que desafió el mínimo común denominador del gusto normal probablemente fue *Desafío total*.

Porque *Desafío total* constituyó una mezcla de acción desprejuiciada y cierta sobrecarga cognitiva para cerebros acostumbrados a tramas inteligibles y propuestas morales maniqueas (aquí el bueno es malo, pero bueno, o quién sabe). Un producto de talla XXL para cerebros XXS. *La vida es sueño* con tiros y Arnold Schwarzenegger marcando bíceps.

Pudiéramos enfrentarnos a *Desafío total* con cierta displicencia: al igual que *Canción triste de Hill Street* ha envejecido frente a series como *Los Soprano*, ahora hallaríamos propuestas mucho más sofisticadas que *Desafío total*. Y así es, pero solo en parte. Los *blockbusters* actuales, en un arrebato de pudibundez, se han visto obligados a retroceder no ya a los ochenta, sino tal vez a los cuarenta, cuando estaba en vigor el código Hays, el precedente del actual sistema de clasificación por edades de la MPAA.

La razón de tamaño retroceso es tan obvia como injusta: siendo el cine una industria cada vez menos rentable, las películas de gran presupuesto deben evitar a toda costa el estigma de la MPAA: en cuanto a recaudación, no hay color entre *Matrix* y *Ice Age*, por ejemplo (lo que condujo a los Wachowski a intentarlo fallidamente con *Speed Racer)*. Pero incluso *Matrix* resulta puritana si se compara con *Desafío total*.

Ejemplo: para cargarse a una de tantas víctimas de la película, Arniele ensarta la cabeza con una barra de acero que le entra por una fosa nasal y emerge por la sumidad del cráneo. Todo dura un segundo, pero no importa porque es un segundo de molancia extrema. Y Paul Verhoeven ha hecho de esta forma de rodar, que podríamos calificar de *gore* venéreo dopado con esteroides, el monocultivo de su cinematografía.

Como es obvio, *Desafío total* recibió una calificación X. Tras un ligero recorte, la película fue estrenada en salas comerciales estadounidenses bajo una R, y no recomendada para menores de dieciocho años en España. No importó: con un presupuesto hiperbólico de sesenta y cinco millones de dólares, *Desafío total* recaudó más de doscientos cincuenta. *Fuck yeah, Hays*.

Las espirales neuróticas de la trama tampoco disuadieron al público masivo. En ella, Arnie es Douglas Quaid, un sencillo obrero de la construcción. Quaid trabaja picando piedra. Sí, es el futuro. No preguntéis. Al parecer fue una decisión creativa impuesta por Arnie para justificar ese cuerpo de armario ropero tan alejado del tirillas del relato original de Philip K. Dick. Quaid descubre entonces que

sus anhelos de una vida más emocionante se deben a que en realidad no es Quaid, sino Hauser, un agente secreto al que le han borrado la memoria.

Quaid, pues, es el *doppelgänger*, el ladrón de identidad, y aquella máquina de Memory Call que promete sueños hedónicos no le induce un rol más sugerente, sino que resquebraja los diques que contienen su verdadero yo. El doctor Edgemar tratará de convencerle de que solo está soñando, de que es víctima de una embolia esquizoide, y de que despertará en su antigua vida picando piedra si se toma una píldora. A diferencia del Neo de *Matrix* frente a Morfeo, Quaid opta por seguir en su sueño: si Edgemar está sudando es que está nervioso, y si está nervioso es probable que la realidad no sea tan real como nos la cuentan. Nunca el sudor fue tan metafísicamente relevante desde el famoso debate televisado de Nixon en 1960.

Desafío total también es una incesante dinamo generadora de *highlights*, la mayoría de ellos articulados por un Arnie que pronuncia sus frases con un inamovible timbre paródico. Como su ya célebre «mueve el culo hacia Marte» que se repite en bucle o el manicomial «dos semanas, doshhsemanassh» del disfraz de mujer gorda con cabeza explosiva.

O «bóvedas mal construidas», la razón de que en Marte exista superávit de mutantes. Al parecer, la calidad del aire marciano está al nivel de Chernóbil y, si hay filtraciones, debes invocar a Herodes o a Onán: de lo contrario, la prole te sale contrahecha. Siendo un recurso metonímico que a veces empleo para referirme a cosas muy feas (sí, mi cerebro está lleno de *spam*), no es una expresión necesariamente peyorativa. Sin las bóvedas mal construidas no habríamos disfrutado de uno de los iconos más populares de la historia del cine, cortesía de David Cronenberg, inicialmente implicado en el proyecto: la prostituta de tres tetas. También suyos son Kuato y otros mutantes (aún recordamos a Pumares desbocado asegurando que Kuato era el sosias de Jordi Pujol). Todo a base de maquillaje y *animatronics*, pues estamos ante una de las últimas películas de Hollywood que evitó las garras de las poco realistas (todavía) imágenes generadas por ordenador (a excepción del esqueleto de Arnie que aparece en el escáner de rayos X).

«Abre tu mente», espetaba Kuato en tono divagatorio y oracular, y eso era precisamente lo que se reclamaba al espectador. Que abriera su mente. Porque *Desafío total* constituye un perfecto matrimonio morganático entre filosofía y despiporre, y se necesita de una mente requeteabierta para adentrarse en ella. Y entonces, justo antes de que suenen los tambores electrónicos de Jerry Goldsmith, el diálogo final, el que deja al espectador medio con el culo torcido:

—¿Y si es un sueño?
—Pues bésame rápido antes de que despiertes. ⁜

LOS MUNDOS DEL YUPI

1990
GARRY MARSHALL
PRETTY WOMAN
(PRETTY WOMAN)
INMA GARRIDO

Cuando catalogamos películas resulta, en algunos casos, difícil saber dónde está la línea que separa un género de otro. Es común ver como el terror y la ciencia ficción a menudo se entremezclan, pero lo cierto es que hay un género que comparte características de los dos anteriores y pasa desapercibido entre ambos. Nos referimos a la comedia romántica.

Un ejemplo muy claro lo encontramos en *Pretty Woman*, una de las películas más formidables que ha dado la ciencia ficción y que sin embargo no ha pasado a la historia como tal.

Y no, si decimos que el filme de Garry Marshall es ciencia ficción no es porque creamos imposible que un tipo como Edward Lewis se enamore de una chica como la protagonista. De hecho lo vemos bastante lógico. Lo que pensamos es que el guion de J. F. Lawton no habla de la historia de una conquista sino de una abducción.

Para desarrollar nuestra teoría, partimos de la premisa de que el lector de esta reseña ha visto la película, por lo tanto nos ahorramos la sinopsis y no nos preocupamos si minamos este texto de *spoilers*. A fin de cuentas, después de veinticinco años cualquier delito de *spoiler* sobre *Pretty Woman* está más que prescrito.

Si la profesión de Vivian Ward, la protagonista, condiciona a alguien hasta el punto de no poder abandonar la idea de que es lógico que ella caiga rendida a sus pies, olvidemos que es prostituta y pensemos en términos esenciales: Vivian, el personaje que interpreta Julia Roberts, es un cañón de mujer, económicamente independiente y tiene sentimientos nobles y amigos que se preocupan por ella.

Él, Edward Lewis, es guapo, rico y emocionalmente gilipollas. Va de galán, y sin embargo rompe con su pareja por teléfono; sale de una fiesta sin despedirse de nadie y se lleva un coche que no es suyo. Si a esto le añadimos que parece no haber pisado una autoescuela en su vida, podríamos decir que le ha enseñado modales Farruquito. Por si fuera poco, pese a cruzarse con una infinidad de personas por la calle, nuestro recién soltero de oro elige a una mujer de esquina «para preguntarle una cosa».

El ejecutivo *sexy* interpretado por Richard Gere es tan turbio que hay que insistirle hasta en tres ocasiones para que diga en qué trabaja; no le aguantaba ni su padre y su único amigo es un tío insoportable que va más caliente que el traje de Batman en verano.

Es más, Edward no es de fiar, y si no, ¿qué persona aseada de más de doce años no sabe lo que es la seda dental? ¿Qué narices anota en su cuaderno cada vez que observa a Vivian? Y lo más alucinante de todo, ¿por qué se deja un dineral en una puta para ponerla a mirar la tele en vez de a Cuenca?

Es obvio.

Edward Lewis es un extraterrestre.

De la historia de amor entre el yupi desubicado y la garrula en pijolandia a la teoría de la abducción en Hollywood

En *Pretty Woman* tenemos los elementos clave de ciencia ficción: el *alien* que adopta forma humana para pasar desapercibido; el personaje que conecta con el público —aquí la prostituta *pseudo-choni* en el papel de princesa del pueblo—; la nave con forma de coche megasofisticado con el que se lleva a cabo el aterrizaje accidentado; el territorio a invadir, que es el mundo de ella, y el mundo del invasor, *atrezado* como pijolandia pero, que al fin y al cabo, es un mundo desconocido para los terrestres. El hotel de lujo, que hace las veces de estación espacial del convoy interestelar, está capitaneado por Bernard Thomson (Barney) al que Lawton asignó la profesión humana de encargado. Sin embargo, es bien sabido por todos que Barney es más que un trabajador de la hostelería pues maneja el cotarro más allá de los muros de su «hotel». De hecho, sus llamadas a otros miembros del planeta de los pijos —caracterizados como dependientes repelentes— serán clave para que Edward consiga convertir a la terrícola en la cíborg madre de sus hijos.

Hay decenas de detalles que desvelan que el personaje de Richard Gere no es un habitante de la Tierra. El ejemplo más contundente es que a sus bien llevados cuarenta años, el bueno de él no sabe lo que es una puta: primero le sorprende que ella cobre por todo, segundo que, habiendo pagado una fortuna por tenerla en exclusiva, pone cara de haber visto un ovni cuando la chica le propone follar. Y en tercer lugar es sospechoso que él, un ser tan guapo que ha tenido varias relaciones, no sepa muy bien qué hacer cuando le practican una mamada.

Pretty Woman es la historia de una abducción, y como en todas las abducciones hay un drama latente y una pérdida inmediata de la identidad. Vivian es arrancada de su mundo y despojada de sus bienes más preciados: su gorra de Oliver Twist, sus botas de charol con imperdibles y su peluca de auténtica crin de *Mi Pequeño Pony*. A partir de ahora debe lucir *look* Mónaco si quiere andar por la aeronave, salir al exterior o relacionarse con otros alienígenas pijos de la parte alta del sistema solar. Con invasivos métodos le programan nuevos códigos de conducta e incluso empieza a ingerir cosas que hasta ahora no había probado: champán con fresas, caracoles y la boca de su cliente.

En este largometraje hay una lucha de clases interplanetaria resuelta pacíficamente cuando desde la Tierra envían a Kit de Luca, personaje interpretado por Laura San Giacomo, para intentar rescatar a Vivian de los brazos de Edward. Sin embargo, la misión llega demasiado tarde. El apuesto extraterrestre ya había implantado en el cuello de su amiga microchips de control mental en forma de diamantes; la había expuesto al embriagador sonido de una ópera y le había hecho un trabajo formidable de reprogramación de su mecánica interna sobre el piano de cola. Vamos, que sus estrategias fueron más hechizantes que un concierto de *theremines*.

Podríamos estar días señalando la infinidad de elementos de ciencia ficción que encontramos en esta película, sin embargo, creemos que los expuestos son argumentos más que suficientes para justificar nuestra tesis, romper el tópico de que a las mujeres, en general, no les gusta la ciencia ficción y esperar que nunca más nadie vea esta película como una comedia romántica.

Así que mientras cualquiera de las cadenas la vuelve a reponer para darnos una alegría de sobremesa, solo nos queda seguir soñando, esto es Hollywood y ciencia ficción. ⁙

DISTOPÍA CAÑÍ

1993
ÁLEX DE LA IGLESIA
ACCIÓN MUTANTE
(ACCIÓN MUTANTE)

ALBERTO MÁRQUEZ

Antes del gran éxito de *El día de la bestia* y aupado por el fantástico cortometraje *Mirindas asesinas*, Álex de la Iglesia debutó con este largometraje de la mano de los hermanos Almodóvar y acompañado de algunos de sus actores habituales (al menos de esta primera época). Se podría decir que *Acción mutante* es una película que narra, en un principio, la distopía de un mundo futuro dominado por gente pija y superficial contra el que se subleva un grupo de marginados, para asistir después a la descomposición de dicho grupo por la codicia y la ceguera que conlleva el amor. Pero decir todo ello, aunque sea verdad, sería inducir a aquel que no la ha visto a pensar que se trata de una película de crítica social y no creo que esa sea la actitud con la que se ha de presentar el espectador: *Acción mutante* es una película gamberra, que trata de explotar el humor negro y absurdo y narra un secuestro en tres partes bien diferenciadas: la primera transcurre en la propia Tierra y nos ofrece una doble visión, por una parte los desheredados viven en una especie de universo *Blade Runner* cañí, en la otra los poderosos son guapos y superficiales; la segunda parte tiene lugar en la nave en la que los miembros del grupo de desheredados escapan con la chica a la que han secuestrado y en la que dicho grupo se va autodestruyendo; en el último tercio los supervivientes ya han llegado al planeta en el que se va a hacer entrega del dinero del secuestro y allí ocurre el desenlace.

Por desgracia, la parte más interesante, con más detalles divertidos y que más engancha al espectador (al menos, a este espectador) es la primera: creo que la película hubiera ganado si viéramos más de esos dos mundos en los que vivían tanto los parias como los «guapos». El infortunio continúa porque la segunda parte también es mejor que la tercera, así que en vez de un *in crescendo,* nos encontramos más bien con un «*in descendo*» y eso rompe una de las leyes más sagradas del cine, como decía Cecil B. DeMille: «las películas deben comenzar con un terremoto e ir creciendo en acción».

Pero no quiero que lo que permanezca sea negativo: *Acción mutante* es divertida, es distinta y si se quiere pasar un buen rato sin mucha exigencia es perfecta, sobre todo si uno es capaz de adentrarse en el mundo que nos propone Álex de la Iglesia y captar sus pequeños guiños: alguna que otra pintada en las paredes, personajes secundarios absurdos y disparatados como los tertulianos del bar del desenlace, esa policía antidisturbios que tanto se parece (y se quiere parecer) a la policía actual, etc. Y, aunque he dicho que lo menos bueno es la tercera parte, también es verdad que allí nos encontramos con personajes fantásticos, solo que no suficientemente desarrollados: ese minero con sus hijos, tan salidos los tres, el tabernero…

En cualquier caso, no tiene sentido intentar hacer una crítica demasiado sesuda de esta película. En primer lugar, porque realizar una «crítica demasiado sesuda» está fuera del alcance del que esto firma y, sobre todo, porque sería injusto para algo que es un divertimento y no pretende ser otra cosa. Si un día el lector (hablo en singular porque asumo que son pocos ya, si alguno, los que siguen leyendo estas líneas) no tiene ganas de pensar demasiado y siente tendencia por lo absurdo, *Acción mutante* es una opción válida, siempre y cuando no seamos demasiado exigentes. ⁜

EL DESEO S.A. PRESENTA UN FILM DE ALEX DE LA IGLESIA
ACCION MUTANTE
ANTONIO RESINES ALEX ANGULO FREDERIQUE FEDER
CON LA COLABORACION DE: FERNANDO GUILLEN Y ENRIQUE SAN FRANCISCO
JUAN VIADAS KARRA ELEJALDE SATURNINO GARCIA JON GABELLA
GUION: ALEX DE LA IGLESIA y JORGE GUERRICAECHEVARRIA - DISEÑO VESTUARIO: ESTIBALIZ MARKIEGI - DECORADOR: JOSE LUIS ARRIZABALAGA
FOTOGRAFIA: CARLES GUSI - MONTAJE: PABLO BLANCO - DIRECCION DE PRODUCCION: ESTHER GARCIA - PRODUCIDA POR: AGUSTIN Y PEDRO ALMODOVAR
UNA COPRODUCCION:
EL DESEO S.A. - CIBY 2000
DIRIGIDA POR:
ALEX DE LA IGLESIA
Presentada por WARNER ESPAÑOLA, S.A.

YO SOLO QUERÍA SER POSTFEMINISTA

1993
CHRISTOPHER GUEST
EL ATAQUE DE LA MUJER DE CINCUENTA PIES
(ATTACK OF THE 50 FT. WOMAN)
JENN DÍAZ

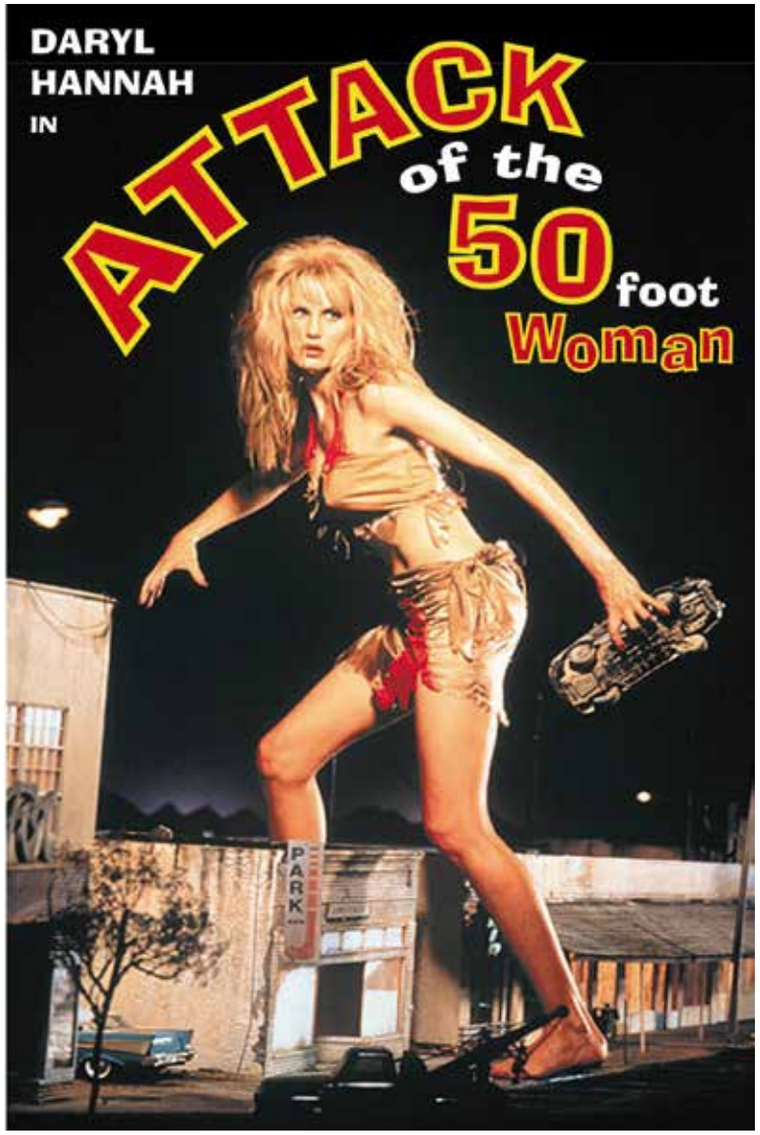
La rica, dulce e inocente Nancy es una mujer menospreciada por los hombres de su familia. Huérfana de madre —una suicida—, la hostilidad y el machismo que la rodean la ha convertido en una mujer empequeñecida, insignificante. La única que parece comprender algo de lo que le ocurre es la doctora que trató a su madre, de la que sabemos poco, salvo que estaba loca. Nancy tiene miedo de convertirse en lo mismo —uno de los grandes miedos de las hijas—, pero su padre y su marido solo temen que les complique los negocios: ambos la prefieren empequeñecida para que firme todas las letras pequeñas que les permitirán avanzar en su gran —e importante, oh sí— carrera económica.

Probablemente tiene mayor protagonismo la sensibilidad femenina y el tema feminista que la propia ficción, a quien toman como excusa para lucirse y enviar un mensaje sociológico. Por una parte, Nancy necesita despertar de su incompetencia: hacia el final, y desesperada porque no consigue el amor de su marido, un amor romántico con el que las mujeres supuestamente sueñan, se enfurece —por primera vez en toda la película— y acaba gritando que lo único que quería era ser postfeminista. La rica, dulce e inocente Nancy —rubia, además, delicada en su fisionomía— lo único que quería era no reconocer al hombre como el enemigo, quería cuidarlo y respetarlo, no quería ser una feminista radical dispuesta a amargarle la vida a la sociedad, en especial la masculina. No quería ser incómoda. Pero así, se da cuenta, no va a llegar a nada y la figura de su madre acecha sobre ella.

Por otra parte, el *sheriff* tiene una acompañante mujer. Es una adolescente cuyo papel está claramente decidido a convencernos de que el modelo de mujer femenino no tiene por qué ser contrario a las armas, al poder, incluso a un *look* más bien masculino. Con un papel mucho más discreto y secundario, la pequeña Charlie representa la nueva generación: no entiende —ella, que ha conseguido esquivar las opiniones de su madre sobre su trabajo y que hace lo que de veras le gusta hacer, aunque no sea lo propio de una señorita de su edad— cómo una mujer puede aguantarle a un hombre lo que Nancy le aguanta a su marido.

La película no tiene ningún interés en ser benévola con los perfiles que ha buscado para los hombres: todos son mezquinos, el buen hombre no está representado por ningún personaje. En cambio, la mujer tiene muchos modelos: la amante sexualizada insensible, la doctora prudente, la ayudante del *sheriff* con aspecto masculino, la inocente protagonista. Todas, finalmente, consiguen solidarizarse con la mujer, consiguen compadecerse de las demás y comprender por qué son como son, por qué actúan como actúan, y consiguen ofrecer una alternativa social a la machista.

No hay sutileza en el mensaje, puesto que Nancy acaba convirtiéndose en una mujer gigante y poderosa por su fuerza y por su tamaño, y cuando intentan abatirla desde un helicóptero, uno de los dos hombres se ve incapaz de dispararle a una mujer, aunque Nancy no sea una mujer corriente. Su compañero le aconseja que no la vea como una mujer, sino como un objetivo, y esta frase redonda encierra el motivo de toda la historia del machismo y la reacción a este gracias al feminismo: Nancy y su enemiga, la amante del marido, no son valoradas como mujeres, sino como objetivos, y son utilizadas por la sociedad para conseguir de ellas únicamente lo que de ellas necesitan. El resto —sentimientos, derechos, seguridad, igualdad— es irrelevante, y es esa irrelevancia lo que esta película utiliza como único material. El machismo quedará castigado, pero no con la fuerza ni con las armas propias del machismo, no. Y es en este punto cuando la ciencia ficción facilita las cosas, proporcionando una realidad alternativa y del todo inverosímil para hacer que los buenos ganen y los malos, también: con un poco de terapia y humor. ⁙



GRAN ESTRENO:

EL SENTIDO DE LA MARAVILLA

1993
STEVEN SPIELBERG
PARQUE JURÁSICO
(JURASSIC PARK)
KIKO LLANERAS

Parque jurásico es una obra maestra y marcó mi generación. Aunque por entonces no lo sabíamos, iba a ser el último gran estreno cinematográfico, y nosotros, quienes en aquel remoto 1993 transitábamos entre la infancia y la adolescencia, tuvimos el privilegio de vivirlo.

Recuerdo bien los meses antes del estreno. Me veo leyendo sobre dinosaurios en *El País*, en *Muy Interesante* y en todas partes. Recuerdo leer la novela adaptada para jóvenes, y al acabarla salir corriendo a leer la de mayores. Recuerdo el cartel de la película colgando en mi cuarto antes incluso de ver la película. Me dediqué durante meses a alimentar una expectación que solo un niño puede contener. Recuerdo meses y meses de espera, aunque en verdad debieron ser un par de semanas. Entonces llegó aquel tráiler en el que un Spielberg maquiavélico decidió que no veríamos dinosaurios. No es que nos los ocultase, es que hizo algo peor: nos obligo a presentirlos en las caras de los protagonistas. El tráiler es una sucesión de miradas de asombro y pánico, y en cada una de esas miradas se intuía un dinosaurio reflejado.

Por fin llegó el estreno y en un estado de total expectación nos dirigimos a ver la película. Éramos una legión condenada a la decepción. Daba pena vernos: un tumulto de niños vibrando y agitados camino de un enorme disgusto. Pero, sorpresivamente y contra cualquier pronóstico racional, *Parque jurásico* no nos decepcionó, sino que cumplió aquellas expectativas que en verdad eran imposibles de cumplir.

¿Cómo? Sencillo, los dinosaurios resultaron ser de verdad. Lo descubrimos en seguida, en su primera aparición, una antítesis de las trampas cinematográficas: una secuencia larguísima de un dinosaurio a pleno sol, en la que ni llueve, ni la cámara da tumbos, ni falta la luz. No hay necesidad de trucos, nos estaba diciendo Spielberg, porque esto es un documental. Estábamos viendo un *Brachiosaurus* levantarse sobre sus patas traseras y emitir un sonido que suena a como todos sabíamos que debía sonar un dinosaurio. Aunque a la escena la seguirán otras más espectaculares, la magia estuvo siempre en la primera.

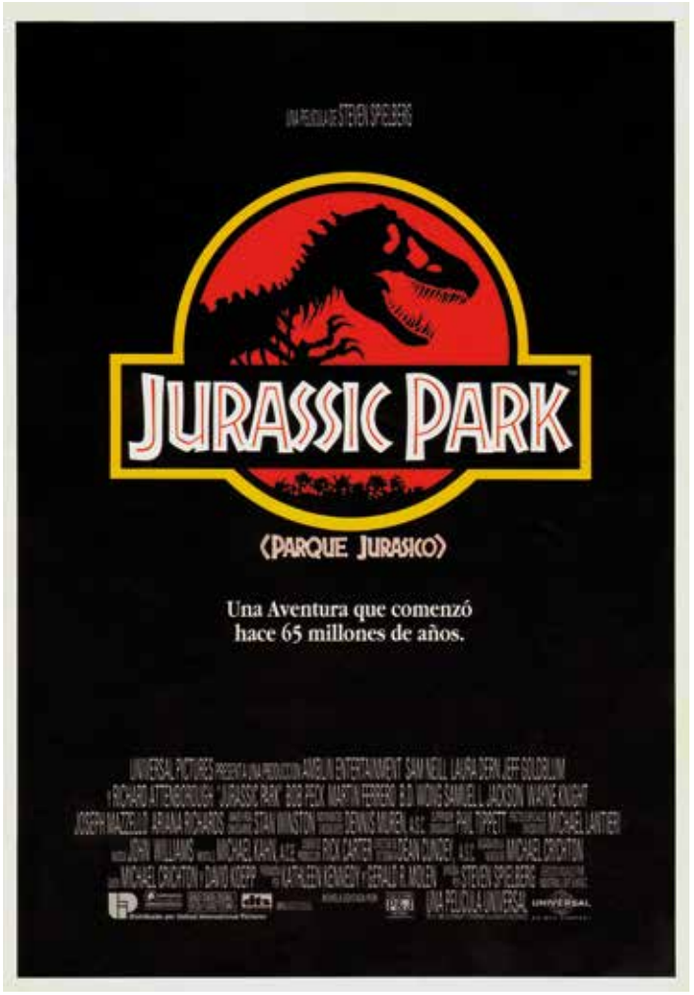
Pero si la película nos fascinó no fue solo por sus dinosaurios, sino porque estaba repleta de ideas fascinantes. Esa es la otra gran virtud de la película y se la debemos a Michael Crichton, que adaptó el guion a partir de su muy exitosa novela.

Parque jurásico es fiel a muchos de los temas recurrentes del escritor norteamericano, como que la acción se desencadena por culpa de una tecnología fuera de control. En esta ocasión esa «ciencia peligrosa» no es una máquina del tiempo, ni una nube de nanorrobots, sino la ingeniería genética de unos científicos que deciden jugar a los dioses y acaban rompiéndolo todo. El relato casi parece un cuento aleccionador para luditas, y sin embargo es justo lo contrario: un alegato cientifista.

Y es que *Parque jurásico* rebosa ciencia a borbotones. La historia está trufada de descubrimientos, de paleontólogos y ordenadores para paleontólogos, de brazos robot y coches eléctricos, de discusiones sobre evolución y ecosistemas en equilibrio. Los protagonistas se ven obligados a huir de devoradores prehistóricos, mientras nos explican cómo clonar dinosaurios extrayendo su ADN de un mosquito muerto en ámbar hace millones de años. A esta causa divulgadora ayuda, claro está, que los protagonistas sean tres científicos —un paleontólogo, una paleobotánica y un entusiasta del caos, respectivamente—. La ciencia se presenta siempre como el vehículo perfecto para la curiosidad. Lo evoca magistralmente una escena en la que el doctor Grant, que observa un grupo de dinosaurios atravesando la pradera, exclama absorto: «Sí, se mueven en manadas». Y en sus ojos comprendes una vida elucubrando animales extintos.

En 1993, cuando aún no existía internet ni Wikipedia, el compendio de ideas increíbles que era *Parque jurásico* resultó un hechizo. A mí me obsesionó sobre todo aquella teoría del caos de la que hablaba el doctor Malcolm —un científico que, no por casualidad, parecía una estrella de *rock*—. No sabía aún qué eran los sistemas complejos, pero aquel «efecto mariposa» me dejó perplejo: un batir de alas en Hong Kong que podía llevar la lluvia a Nueva York. Pero había fascinación para todos: me consta que viendo la película algunos amigos decidieron que serían paleontólogos, al menos por unos días, y otros que aprenderían biología para entender por qué la vida siempre se abre camino.

Parque jurásico es una obra maestra porque destila eso que los anglosajones llaman «el sentido de la maravilla». Por eso salíamos del cine con aquella sensación, no enteramente ilusoria, de que existen en verdad cosas dignas de asombro. ⁜



EL YONQUI DEL PASADO

1995
TERRY GILLIAM
DOCE MONOS
(TWELVE MONKEYS)
GONZALO MERAT

«—You escaped from a locked room six years ago.
—Six years for you».

Cuando Terry Gilliam quiere hacer una película inspirada en una obra ya existente, dice que evita ver o leer la fuente original. Y que lo hace para no sentirse intimidado por la responsabilidad que ello supone, no por una cuestión de —digámoslo así— contaminación. Lo hizo en *Brazil* con el *1984* de Orwell y repitió en *Doce monos* con *La Jetée* de Chris Marker, el cortometraje en el que tres décadas antes ya se podía ver la paradoja temporal que, con una potente redondez argumental y estructural, también define a *Doce monos*.

Que al ex Monty Python le encantaban los viajes en el tiempo estaba claro: escribió y dirigió *Los héroes del tiempo* a principios de los ochenta. Y también tenía una cuenta pendiente con la ciencia ficción tras la amarga experiencia con *Brazil*. Así que es fácil imaginar su impresión cuando leyó el guion de *Doce monos*. Un guion firmado por alguien que había escrito los guiones de *Blade Runner* y de *Sin perdón*, casi nada.

Universal Pictures tampoco estaba dispuesta a repetir lo vivido diez años antes y concedió a Gilliam el montaje final siempre y cuando el estudio pudiese elegir a los actores. Fue un rotundo *win-win*. El director contó la historia que quiso y el proyecto atrajo a Bruce Willis y a Brad Pitt, que querían retos distintos a los que sus carreras ofrecían día tras día. El resultado cuantitativo fue que los casi treinta millones de dólares de presupuesto se convirtieron en ciento setenta de recaudación.

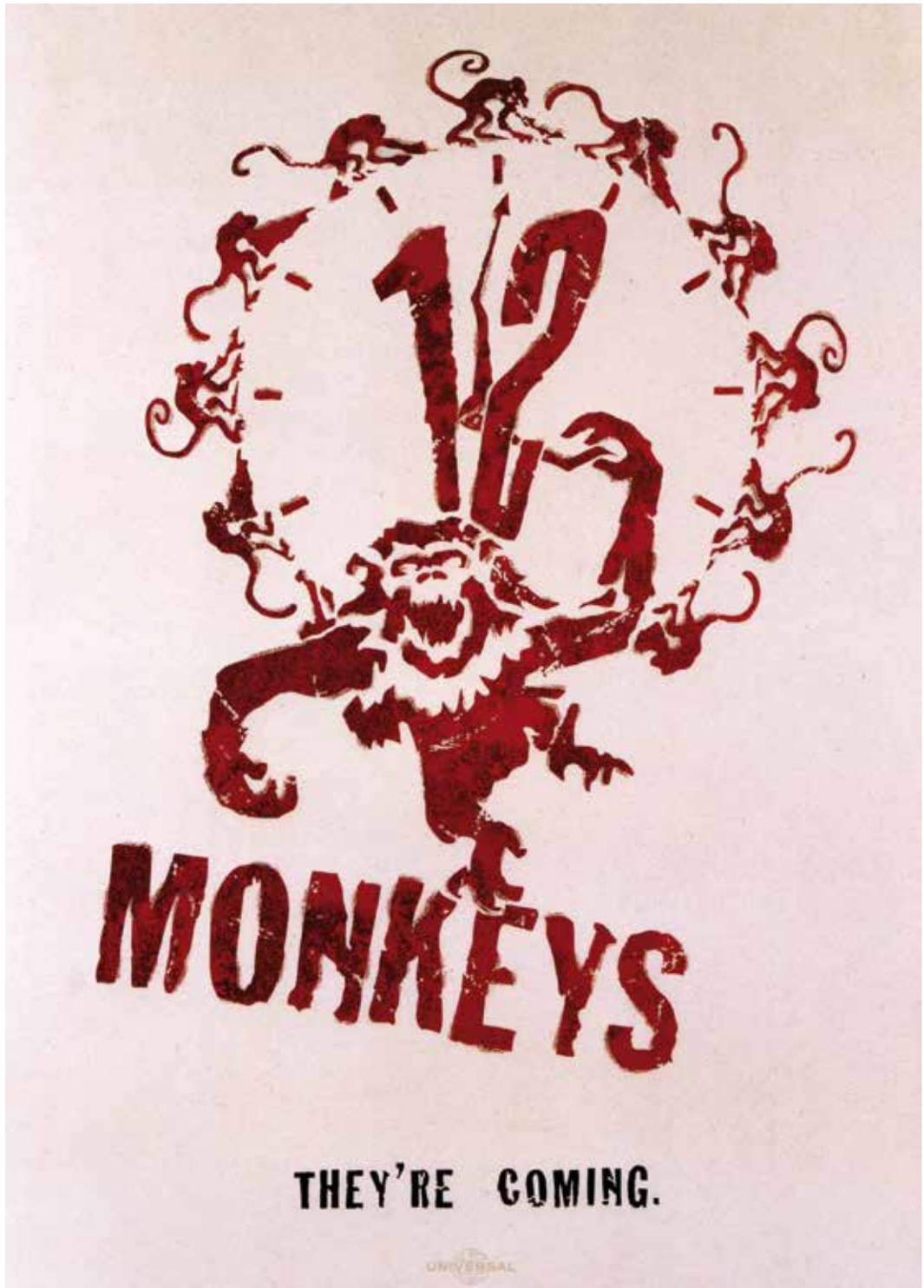
Y no es que Nick Nolte y Jeff Bridges, candidatos originales del director para los papeles de Willis y Pitt, no tuvieran peso. Es que a la hora de elegir cabezas de cartel que aseguren un rendimiento económico, hay un factor que en Hollywood es ley: la temperatura de una carrera. Según esta ley, Nolte y Bridges estaban gélidos, especialmente el segundo. En cambio, Willis y Pitt estaban tan calientes que prácticamente quemaban la pantalla. El primero venía de hacer *Pulp Fiction* y la tercera entrega de *Jungla de cristal*. En cuanto al segundo, fue contratado un segundo antes de romper en estrella. Y es que tras la firma del contrato se estrenaron en menos de un año *Entrevista con el vampiro*, *Leyendas de pasión* y *Seven*. *Not bad*.

Brad sorprendió a propios y extraños con su interpretación y se ganó una nominación al Óscar. Y Bruce, pese (o gracias) a que al empezar los ensayos Gilliam le hizo leer un documento llamado «clichés interpretativos de Willis», también sorprendió con un *acting* superior a su media. Suya fue la idea de aparecer con la cabeza rapada, algo que agradó al director hasta el punto de decir años más tarde que el actor posee «una de las mejores arquitecturas craneales del mundo, algo bello de fotografiar».

Por su parte, Gilliam se mantuvo fiel a su estilo. Más comedido de lo habitual en cuanto a la narración pero manteniendo sus acostumbradas referencias cinematográficas (*Vértigo*, que inspiró a su vez a *La Jetée*, está muy presente de principio a fin) y la estética *steampunk* para representar el futuro. O esa querencia suya por el plano holandés, con ese horizonte torcido presente en, entre otros muchos, el famosísimo plano del león dominando Filadelfia desde lo alto de un edificio.

Para terminar, conviene recordar otro de los grandes aciertos del filme, su *leitmotiv*, la melodía con tintes trágicos que Astor Piazzolla compuso en la *Suite Punta del Este* para orquesta y bandoneón, un instrumento parecido al acordeón pero con botones en lugar de teclas. Y es que quien haya visto la película sabe que escuchar la pieza musical y no recordar *Doce monos* es imposible. Y viceversa.

Una fuerza irresistible y bidireccional, como la que empujaba a James Cole a ese momento singular del pasado. ⁙



FILOSOFÍA CÍBORG, POESÍA HUMANA

1996
MAMORU OSHII
GHOST IN THE SHELL
(KÔKAKU KIDÔTAI)

JOSE VALENZUELA

Debug.Log(Introducción);

El público occidental interesado en la ciencia ficción está en deuda con dos directores japoneses que a finales del siglo XX decidieron que era el momento de llevar el *cyberpunk* a otro nivel y de paso mostrar al resto del mundo lo que era *anime* del bueno. Me estoy refiriendo a Katsuhiro Otomo, creador de *Akira* (1988) y a Mamoru Oshii, director de Ghost *in the Shell* (1995). Los que hayan visto estas películas saben que no vale la pena debatir cuál de las dos es mejor —ambas son verdaderas obras de arte de la animación japonesa— y por lo tanto mi primera recomendación va a ser sencilla: Vean *Ghost in the Shell* y vean *Akira*.

Debug.Log(Manga+Anime+OVA+…+Matrix);

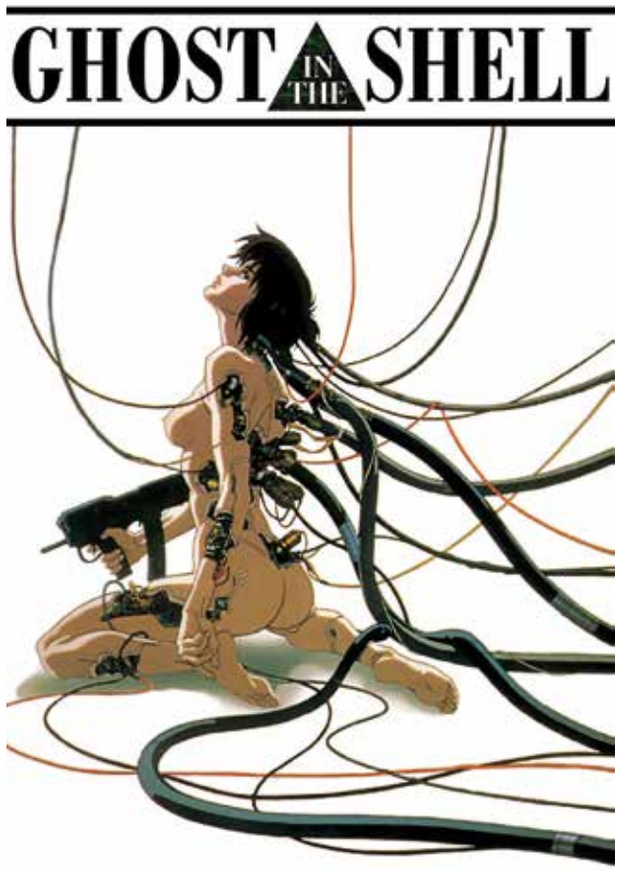
Desde la aparición de la primera entrega del cómic creado por Masamune Shirow en mayo de 1989, *Ghost in the Shell* se ha convertido por derecho propio en uno de los mayores referentes de la cultura manga de todos los tiempos. Hasta la fecha se cuentan tres mangas, dos *animes* dirigidos por Mamoru Oshii, una serie de animación, tres videojuegos, varios OVA e incluso mientras escribo estas líneas hay una dichosa adaptación hollywoodiense en marcha, y cada uno con su propia línea argumental. Pero ha sido el primero de los *animes* el que ha conseguido reunir todas las virtudes de sus compañeros de franquicia ofreciendo como resultado una historia cargada de acción y grandes dosis de filosofía a través de una puesta en escena de impecable factura estética. Un ejemplo de su repercusión está en que los hermanos Wachowski trataron de convencer al productor Joel Silver sobre sus intenciones de rodar la futura Matrix diciéndole que querían lograr un *Ghost in the Shell en real*, comentario que no hicieron a la ligera a juzgar por el resultado.

Debug.Log(Trama);

La trama de este *anime* nos sitúa en un melancólico futuro poblado por personas con ciberimplantes, robots de aspecto humano e inteligencias artificiales capaces de moverse a voluntad a través de la red —conceptos en su mayoría inspirados en el universo creado por William Gibson en su *Trilogía del Sprawl*—, y donde un delincuente conocido como El Titiritero está aprovechando esa fusión de mundos para piratear las mentes de los seres humanos. La Mayor Motoko Kusanagi, una cíborg de esqueleto metálico hecho a base de titanio y cuyo cerebro es lo único que queda de su antigua humanidad, se hará cargo de la investigación y descubrirá junto a sus compañeros de la Sección 9 que el terrorista al que persiguen no es el mayor peligro al que se enfrentan. Sí, el guion es propio de la narrativa policiaca a la vieja usanza (¿acaso eso es malo?), pero si esta historia de cibercrímenes destaca es sobre todo por un *storyboard* para enmarcar y por la forma en que Mamoru Oshii ha logrado integrar las distintas piezas de la obra dentro de una atmósfera llena de claroscuros que acaban generando un placentero desasosiego en el espectador.

Debug.Log(Claroscuros[0,1]+Diseño_de_fondos+Banda_Sonora);

Y es que desconcierta descubrir que en un mundo hiperconectado lo que más caracteriza a los personajes es su soledad, una soledad artificial que nace precisamente de lo excesivo de las comunicaciones, de la población, de los entornos. En este sentido, el trabajo que han realizado los diseñadores de la ciudad es encomiable, y en especial el de Takashi Watabe, el creador de esos fondos recargados y llenos de detalles que logran transmitir ese aire hiperrealista de decadencia. Y qué decir de la música. Tradición y modernidad contrastan en una

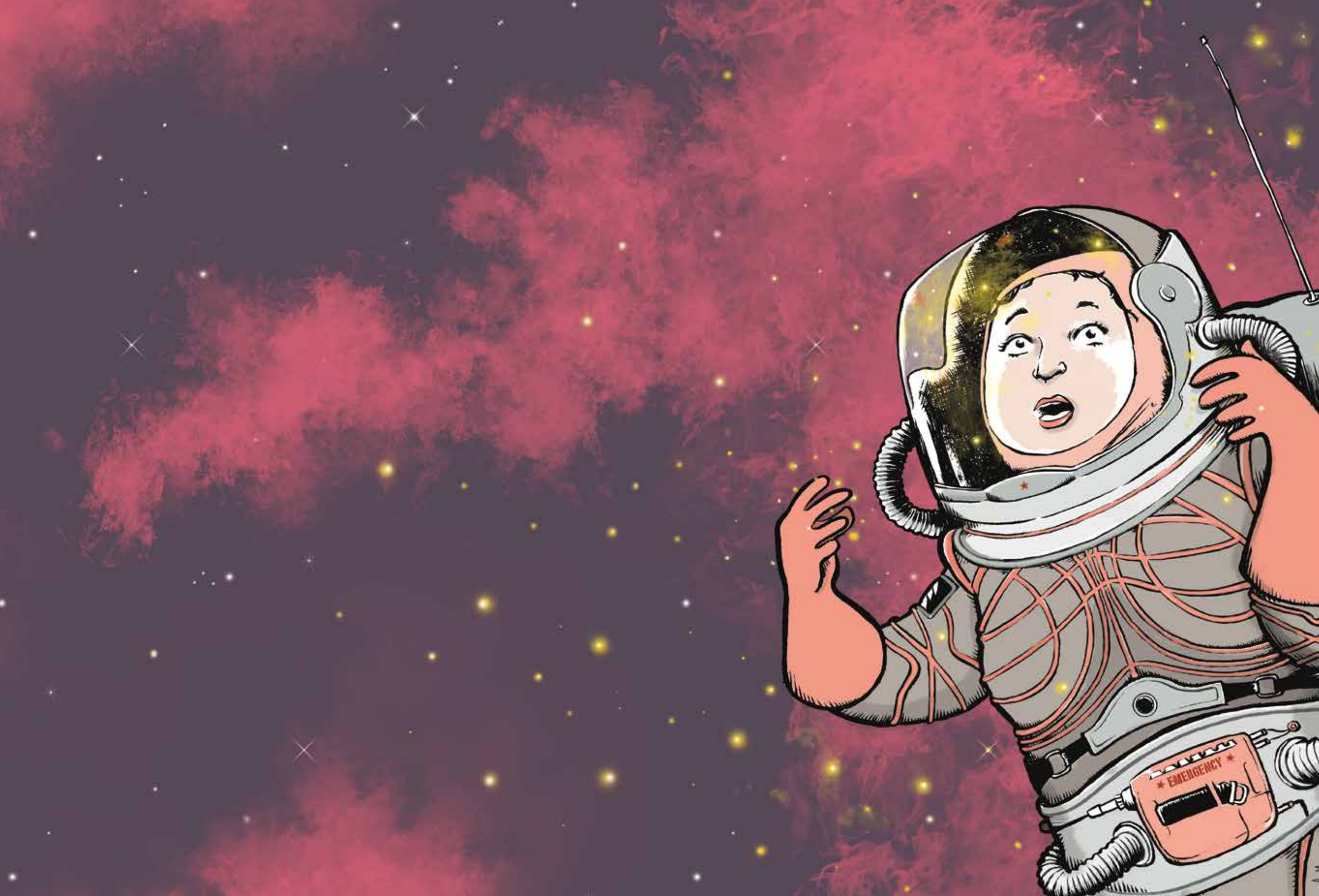


banda sonora compuesta por Kenji Kawai (*Patlabor*, *Ranma ½*, *Death Note*) y donde se alternan temas electrónicos de clara ambientación *cyberpunk* con otros inspirados en la música tradicional japonesa. Me veo obligado a mencionar en este punto la escena de los créditos de apertura al ritmo de la canción *Making of Cyborg*. El contrapunto de las imágenes industriales del ensamblaje de un cíborg con unos coros femeninos interpretando una letra escrita en una forma antigua del japonés y acompañados por el hipnótico sonido de los tambores taiko y los gongs es uno de esos fragmentos cinematográficos que quedan grabados en la memoria del espectador.

Debug.Log(Kusanagi);

Pero si en esta película hay un elemento capaz de catalizar cada una de las emociones anteriores es su protagonista. En una de las escenas que más debe a *Blade Runner*, la Mayor Kusanagi reflexiona sobre qué partes de sí misma dan origen a su consciencia y concluye que «cada una de esas cosas son solo una parte del todo». Esta película es solo una parte del universo de *Ghost in the Shell*, pero se ha ganado por derecho propio la independencia artística. La película vale por toda la franquicia igual que Kusanagi vale por toda la película. Y es que el paso del tiempo ha demostrado que como si de un fractal se tratara, cada parte es un todo dentro del todo.

Destroy(this);


EMERGENCY

DISTOPÍA AGUAMARINA RETROFUTURISTA

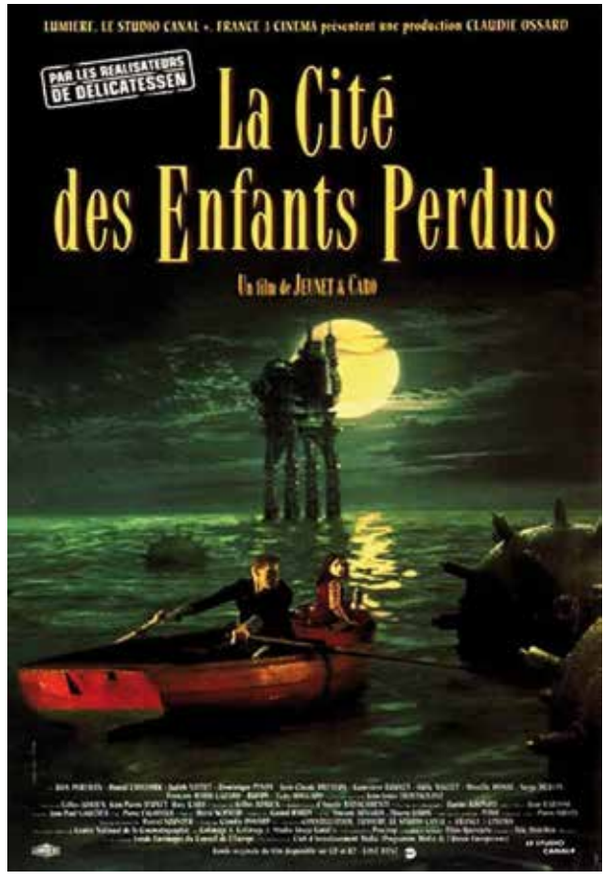
1995

JEAN-PIERRE JEUNET Y MARC CARO

LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS

(LA CITÈ DES ENFANTS PERDUS)

MARÍA RAMIRO MARTÍN


LUMIERE, LE STUDIO CANAL +, FRANCE 3 CINEMA présentent une production CLAUDIE OSSARD
PAR LES REALISATEURS DE DELICATESSEN
La Cité des Enfants Perdus
Un film de JEUNET & CARO

«¿Quién serás esta noche en el oscuro sueño, del otro lado de su muro?». Palabras que resuenan y hacen eco en la ciudad donde desaparecen niños como sueños convertidos en pesadilla. Pero Borges no está en casa, aunque de haber estado quizá le habría dado una buena lección a Krank, el genio atormentado, el loco que no puede soñar y envejece a ritmo frenético. ¿La vida es sueño? En un lugar indeseado, impreciso en el espacio y en el tiempo, en una plataforma sobre el mar viven unos seres hijos de una desdichada obra maestra: una mujer diminuta, seis clones —una multiplicación de la interpretación de Dominique Pinon, actor fetiche de Jeunet— que pelean por saber quién es el original, un cerebro algo listillo encerrado en una pecera, y Krank, este genio atormentado, el loco que no puede soñar.

La imaginación proyectada en forma de sueños es la obsesión del director, no solo en su segundo largometraje, sino en toda su filmografía. La imaginación como dimensión, como realidad imposible, como secuencia metaliteraria —la escena de un Dominique Pinon relatando su reciente sueño, de ciencia ficción—, como parte de nuestras vidas. Si *Delicatessen* nos recordaba a las historietas de *13 Rue del Percebe*, donde los personajes subían y bajaban escaleras y, de alguna forma —de una extravagante y extraordinaria forma— sus mundos estaban conectados, en *La ciudad de los niños perdidos* este poder lo tiene el mar. La humedad y el agua verdosa lo empapa todo y lo tiñe y lo oxida a su pesar. El mar representa la vida: acumula porquerías que alguien siempre se encarga de limpiar, oculta secretos, produce miedo, respeto y paz. En la ciudad de la pandilla de niños que para vivir tienen que robar, la ciudad es un estado de ánimo que —al contrario que en *Amelie*— no es la felicidad.

Un cuento de hadas azul oscuro —casi negro— a ritmo de la música de Badalamenti donde está todo por reconfigurar. Referencias literarias —al cuervo de Poe, a los hermanos Grimm— e imágenes futuristas se entremezclan para servírnoslas como algo nuevo a probar: una maquinaria de estilos que trabaja para hacer de este universo mítico un producto industrial imperecedero.

Y efectivamente, así es. La película más turbia y entrañable de Jeunet es también la mayor proeza artística de Caro. Claro que si echamos la vista atrás, seguramente les sorprenda entre esta recopilación de ciencia ficción la mención a una película francesa, pues no es el género que acostumbrarán a cultivar. Fue gracias al cómic, que desde los años setenta y ochenta registró una influencia estética, visual y argumental que terminó por calar hondo en este tipo de cine del *mainstream* mundial. Marc Caro formaba parte de esa generación, como Jean-Pierre Jeunet. Juntos elaboraron un mundo de animación, de recreación en los pequeños detalles que respiraba *storyboard* por cada fotograma y cuya máxima era concentrar en una sola escena el argumento completo de una película. Esta extravagancia que hace que hoy nos perdamos en el laberinto narrativo no lineal de *La ciudad de los niños perdidos*, ayudó a conformar lo que, ya en solitario, Jeunet sabría aprovechar: el poder de una historia extraordinaria en un universo —como un mecano— que ya sabe andar.

Como los cíclopes, ese ejército malvado a sueldo de Krank , que por cada sueño robado consigue un artefacto para poder ver —literalmente, ver— el mundo real, Jeunet y Caro utilizan el contrapicado, el gran angular y planos casi claustrofóbicos para hacer de lo real algo grotesco. Las arrugas o el gesto se vuelven tragicómicos achicados y engrandecidos ante el espectador, a manos de los creadores que sueñan y moldean las apariencias —pincel finísimo en mano— a su puro deleite audiovisual.

En un abrir y cerrar de ojos los niños toman el control y ante el caos y el alarido son la razón para quedarnos. Frente a la panda de frikis de creación artificial, en la ciudad con aire de feria One, el forzudo de corazón tierno busca a su hermanito secuestrado con desesperación, ayudado por los pequeños ladronzuelos malhablados, y entonces surge el amor. Un amor que sin saberlo, es ya un guiño a *Amelie*; un amor que es más una relación fraternal, de una niña huérfana en busca de padre (o de hermano mayor) y un desheredado que, a su vez, busca volcar en los pequeños la ternura y sed de protección que tan naturalmente emanan de él. Un hilo argumental a lo Oliver Twist donde tendrán que escapar y buscar al mismo tiempo, como nosotros, como Borges, el sueño y la realidad. ⁜

Así en la tierra como en el cielo

1997
TIM BURTON
MARS ATTACKS!
(MARS ATTACKS!)
MAR PADILLA

Aquí va una teoría barata: todas las historias se pueden dividir en dos. Unas relatan la búsqueda constante para saber quiénes son, en verdad, sus protagonistas. Las segundas, en cambio, retratan más su certeza en desarrollar lo que ya saben que son. Tim Burton es el rey del último grupo. No alberga dudas sobre de parte de quién está: del lado de los raros, de los otros, de los temidos por los *normales.* De *Ed Wood* al *Planeta de los simios*, así son todos y cada uno de sus protagonistas de sus películas, sean de bajo presupuesto o *blockbusters*.

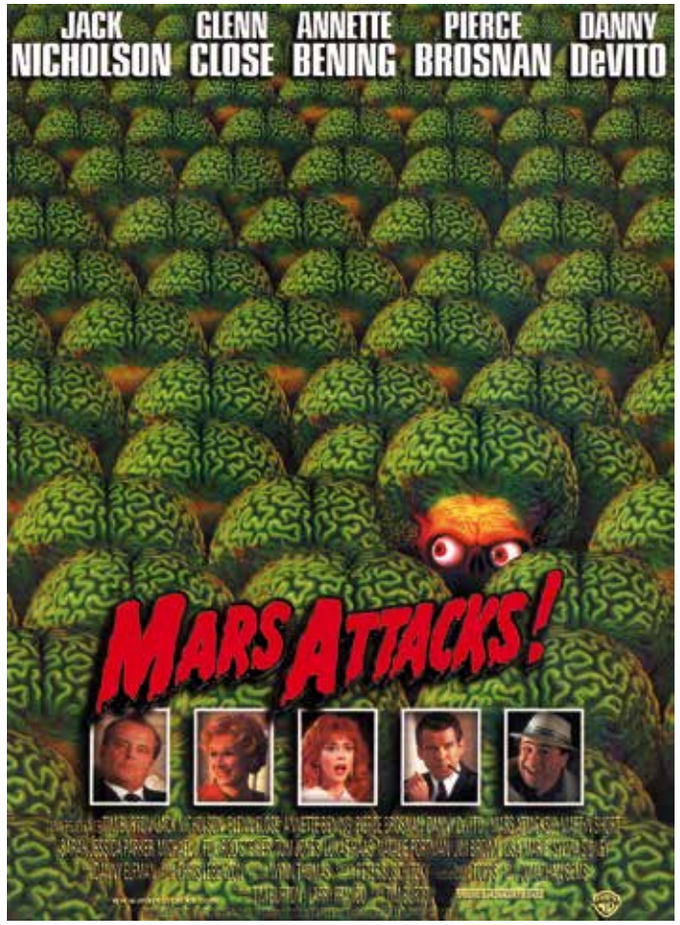
La leyenda dice que Tim Burton estaba destinado a ser un inadaptado pero, a veces afortunadamente, en la realidad casi siempre manda el factor sorpresa. A principios de los años ochenta la maquinaria Disney —a priori, lo más antitético a la cosmogonía infantil y juvenil de Burton— se fija en él y le concede su primera oportunidad con *Vincent*, un corto de terror en el que un niño sueña que es Vincent Price. Para ello, Burton consiguió dos improbables hazañas: que el propio Price pusiera su voz en el corto —y así, de paso, conocer y hacer amistad con su ídolo de niñez—, y que el gran actor afirmara que esa pequeña pieza cinematográfica era lo más gratificante que jamás le había ocurrido porque suponía la verdadera inmortalidad, «algo mucho mejor que una estrella en el Bulevar de Hollywood».

Al poco, la compañía Disney despidió a Burton, pero da igual: el tiempo ha demostrado que las dos intuiciones del director respecto a sí mismo y los raros era la certera: una es que, al final, extraños somos todos y, por tanto, quien verdaderamente manda en el cine son los espectadores anónimos —y la prueba viviente es él mismo—; la otra es que los normales son una minoría que nadie está segura de conocer y que, en todo caso, está en franca decadencia. De la mano de estas dos intuiciones, desde hace décadas Burton es un valor en Hollywood (considerado, claro, raro pero seguro) y, lo más interesante, ha sido también el puente entre los mejores actores considerados serie B en el pasado como fueron el propio Price, Christopher Lee o Martin Landau, y la fila cero hollywoodiense como Johnny Depp o Jack Nicholson.

En *Mars Attacks!* Burton vuelve de nuevo al pozo sin fondo de su infancia, y en este caso rinde homenaje a unos cromos que le traían loco y que coleccionaba obsesivamente. Eran de la marca Topps, sus protagonistas eran unos marcianos cabezones empeñados en colonizar la Tierra, chorreaban violencia por los cuatro costados y sus connotaciones sexuales escandalizaron hasta el punto de que al poco tiempo quedaron fuera de circulación.

En todo caso, *Mars Attacks!* es una película deliciosamente *retro* de marcianos, terror y catástrofes y también una gamberra sátira política que no deja títere con cabeza. Al *mantra* marciano del «venimos en son de paz» le acompañan todo tipo de humillaciones y asesinatos en masa, a lo que se suma la sistemática destrucción alienígena de símbolos como el Capitolio en Washington, la torre Eiffel, el Taj Mahal, las estatuas moái de la isla de Pascua y la *sustitución* de las efigies de los presidentes Washington, Jefferson, Roosevelt y Lincoln del monte Rushmore por las caras de los mandamases marcianos. El desespero del presidente de Estados Unidos (el propio Nicholson) —ostensiblemente demócrata y buenista hasta que la muerte de su mujer (Glenn Close) bajo un Nancy Reagan Chandelier (una inmensa lámpara de araña) le hacer recapacitar— le lleva a atacar a los alienígenas con la bomba atómica, cuyos efluvios energéticos capturan los marcianos y luego ¡se fuman! jocosamente en su nave.

En *Delitos y faltas*, la mejor película de Woody Allen, el filósofo ficticio Louis Levy —en realidad, el psicoanalista Martin S. Bergmann— afirma que solo los humanos, con su capacidad de amar, dan sentido a un universo gigantesco, frío e indiferente a todo. Al final esa es la tesis también de *Mars Attacks!* donde, por mucho que lo intente el mayor ejército del mundo, solo el amor —en este caso, el de un nieto por su abuela— consigue derrotar a los marcianos. La casualidad hace que el atribulado nieto, un *outsider* de manual, despreciado por su propia familia, descubra que lo único que frena a los pequeños alienígenas de su furia colonizadora —literalmente, les hace explotar la cabeza— es el insoportable *falsetto* tirolés del cantante country Slim Whitman.



Es de sobra conocido que las otras dos canciones que triunfan en el filme son *Escape* (más conocida como *Piña colada*), de Rupert Holmes, y *It´s not unusual*, de Tom Jones. En el momento de mayor furor destructor de los verdes alienígenas Burton podría haber usado *Flying Saucer Attack*, un tema de The Rezillos de 1978. Porque la película es exactamente como esa canción: ácida, divertidísima, para todos los públicos y con algo de chicle rosa. ⁜

Las lágrimas de Sofía

1997
ALEJANDRO AMENÁBAR
ABRE LOS OJOS
(ABRE LOS OJOS)
RUBÉN DÍAZ CAVIEDES

Un protagonista, un varón, lleva una vida plana hasta que su encuentro con un secundario, una mujer, desata el progresivo enrarecimiento de los acontecimientos a su alrededor. Al principio se nos insinuará que está perdiendo la cabeza, pero pronto descubriremos que no. Es la misma realidad la que está perdiendo su estatus, y además sin remedio. Como el mismo héroe tendrá que aprender, la única manera que hay de escapar del derrumbe de lo real es, bueno, eso mismo. Escapar de lo real. Y eso, por supuesto, es algo bastante más sencillo de decir que de hacer.

¿Le suena? Seguramente. Podría ser *The Matrix*, por ejemplo. O *Fight Club*. O *Memento*. Relajándonos con los detalles incluso podría tratarse de *The Truman Show* o *The Sixth Sense*. Todas son películas estrenadas entre 1998 y 2000, cuando Hollywood atravesó aquella fiebre onirista que se contagió de género en género. Pero la cinta que nos ocupa es de antes, de diciembre de 1997, y ni siquiera se produjo en Estados Unidos. *Abre los ojos*, la segunda cinta dirigida por Alejandro Amenábar, fue coescrita por él mismo y Mateo Gil y es, hasta el día hoy, la película de ciencia ficción más celebrada de la historia del cine español.

Y no por la novedad. Ya habíamos visto una historia muy parecida en el cine, la de *Total Recall*, adaptada por Paul Verhoeven en 1990 de *We Can Remember It for You Wholesale*, un relato de Phillip K. Dick. Y la propia *Abre los ojos* emparenta directamente con *Ubik*, una de las grandes novelas del mismo autor. Tampoco es por su rupturismo, ya que *Abre los ojos* obedece sin rebeldía a su propio canon, que se remonta a Calderón. César, interpretado por Eduardo Noriega, cumple eficazmente con el papel que le impone la tradición, el de un Segismundo atormentado que ejerce como guía entre los escombros de un mundo que se desmorona. No es él quien explica ese regusto a gran película que deja tras de sí *Abre los ojos*, que quizá no salta a la vista pero se saborea inconfundiblemente con la parte de atrás del cerebro, donde habita la intuición. En realidad, son todos menos él. *Abre los ojos* es una función de Calderón, pero una donde el personaje memorable no es Segismundo. Aquí, quienes verdaderamente tienen algo decir son Rosaura y Estrella.

Es decir, Nuria y Sofía. Particularmente Sofía y en concreto la segunda Sofía, indistinguible de la primera, conjurada con los recuerdos de César y los algoritmos de Life Extension, capaz seguramente de hacer lo que la Rachel de *Blade Runner*: superar el test de Turing, pero no el de Voight-Kampff. Y de saberse ilusoria, como ella, porque cruelmente la dotaron de una inteligencia que al final le permitirá deducir su propia inmunidad a la única certeza de que dispone el intelecto desnudo, el aforismo de Descartes. *Cogito ergo sum*, pero no en su caso. Ella no es nadie, solo un simulacro de alguien. Y lo verdaderamente bueno, allí donde *Abre los ojos* se constituye en auténtica novedad, es que lo sabe.

Lo confirma Serge Devenois, el embajador de Life Extension en la mente de César, invocado *Deus ex machina* en aquella secuencia espectacular en lo alto de la torre Picasso: ella y los demás son personajes de una fábula que acaba con esta revelación, en esta misma secuencia. Sofía, interpretada por Penélope Cruz, se agarra los brazos desnudos, pero su frío no tiene que ver con la temperatura. Y cumple con su cometido, porque el libre albedrío no es tal para las criaturas de su clase. Quiénes sois, pregunta él. No lo sé, responde ella. Pero lo intuye, y por eso siente pánico. Tanto que no reacciona con

perversidad, como la Mal de Marion Cotillard en *Inception*, ni huye corriendo de la mano de quien la sueña, como la Clementine de Kate Winslet en *The Eternal Sunshine of the Spotless Mind*. A Sofía, en cambio, la paralizan el viento y el miedo, que son una misma cosa en el dialecto del cine. La desesperación se le asoma al rostro porque existir no existirá pero, al contrario de lo que eso suele implicar, tampoco es tonta. Sabe que los personajes mueren aplastados por las tapas del libro al cerrarse, un espanto acaso peor que dejar de existir. Si vivir y morir es una perspectiva atroz, morir sin haber vivido es un horror de magnitudes inimaginables.

Es precisamente por eso, por la eclosión final de la película en un cuento sobre la propia ficción, que *Abre los ojos* arraiga más allá de sus paralelismos temáticos. Al menos hasta la *Niebla* de Unamuno, y a través de ella con la tradición onirista de Cervantes. Y es por eso que su historia resulta transportable fuera de la ciencia ficción, hasta el psicólogo Malcom Crowe de *The Sixth Sense* —cuyo trayecto, dese cuenta, es exactamente igual que el de Antonio en *Abre los ojos*— o la siguiente película de Amenábar, *The Others*, en la que Nicole Kidman interpreta a una protagonista en la misma situación de Sofía, salvando las debidas distancias paranormales. Un hecho curioso y desafortunado, sin embargo, es que la Sofía de *Vanilla Sky* no emparenta con su referente original por más que sea el mismo personaje interpretado por la misma actriz, Penélope Cruz. Es precisamente eso, y no otra cosa, lo que explica el descalabro del *remake*.

En la secuencia final de la película, dirigida en 2001 por Cameron Crowe, no hay ecos de Hitchcock, ni viento, ni frío. Sofía, ahora bien abrigada, sonríe a juego con el atardecer cálido y el cielo color vainilla, invocada esta vez para facilitar el despertar a su demiurgo. Ya no hay consciencia, solo marioneta. Ni criatura pensante ni personaje aterrado al descubrirse ficticio, solo una enésima Dulcinea complaciente en su papel de musa erótica, tan tonta como imaginada. *Vanilla Sky* era cine convencional y presentaba muchos de los tics del guion pedestre, incluyendo apoteosis ñoña y un *reel* mental con la propia vida del protagonista desfilando ante sus ojos segundos antes de morir, pero tal no constituye una diferencia fundamental con *Abre los ojos*. La verdadera diferencia es la ausencia de metaficción, de autoconsciencia y de ensayo existencial, por poner en palabras pomposas todo aquello que destapaban, en realidad, unas simples lágrimas, ni siquiera unas palabras. Para lección, y qué lección, de quienes tomen con demasiada literalidad la condición de sus personajes secundarios. Sin ellas, *Abre los ojos* no es nada. Y con ellas, *Abre los ojos* lo es todo. ⁜

El contacto que casi no fue

1997
ROBERT ZEMECKIS
CONTACT
(CONTACT)
RUBÉN DÍAZ CAVIEDES

Socorro, Nuevo México. Sobre los campos yermos una mujer en el capó de un coche y a su vera, esperando instrucción, un ejército en formación de gigantes blancos. No son molinos, que son antenas. Y en esta historia sirven al loco, no le plantan batalla. Ellie conecta el cable al portátil, pulsa *intro* y el banco de medusas se vuelve contra el firmamento, donde comienza sus rimas consonantes con los 4.4623 GHz. El silencio se disuelve y en sus auriculares el cielo suena como siempre, a la efervescencia de los grises y las efes granizando. Pero esta noche hay algo más. Uno, dos, uno, dos. Y poco a poco se hace más claro. Es ruido pero sometido a un pulso, así que no lo es. Es sonido. El grave de los eones y el retumbar de las matemáticas, pero por detrás chirría algo agudo. Es un compás ácido, picos vibrantes como el resol y amarillos como un violín enfurecido. Ellie abre los ojos. La loca tenía razón. Son los demonios chillando.

Contact es una de las películas sobre alienígenas más completas de la historia del cine y con mucho la más realista. Fue lo que se propuso Carl Sagan cuando trazó el primer tratamiento de la cinta en 1979: construir «una representación ficticia de cómo sería un contacto» en la realidad, en palabras de su mujer, Ann Druyan. Y fue lo que consiguió. Tanto que incluso las tesis científicas más aventuradas que incorporó, que en la fecha no pasaban de conjeturas, acabaron siendo ciertas. En particular la de los agujeros de gusano practicables —descritos por Kip Thorne y Matt Visser años después, a finales de los ochenta— y la de la puesta en marcha de un gran proyecto de rastreo de comunicaciones extraterrestres —el Instituto SETI, fundado en 1984—. Con todo, el verdadero arranque naturalista lo ponía su protagonista, Ellie Arroway, inspirada y mucho en Jill Tarter, radioastrónoma y eminencia mundial en la búsqueda de inteligencia extraterrestre.

Y mujer.

Carl Sagan pagó un precio muy alto por ello. Para empezar, no llegar a verla en vida. *Contact* tardó diecisiete años en salir adelante y de la primera década tuvo la culpa exclusivamente su productor ejecutivo, Peter Guber. Entre los cambios en los que se empeñó, cuya negociación con Sagan bloqueó el arranque del proyecto, figuraban que Ellie tuviera un hijo adolescente y de pavo acentuado —«el único con quien no podía establecer contacto», citando sus propias palabras— y que no tuviera ninguno, cerrando entonces con la noticia de que había regresado embarazada de su viaje interestelar. La idea de una protagonista femenina sin hijos ni romances le resultaba extravagante.

Creyendo que la película no se haría, Sagan publicó *Contact*, la novela basada en la película, en 1985. Hizo un último esfuerzo y rindió varias de sus plazas a los tics más reconocibles de la retórica hollywoodiense, en particular un trauma familiar —la muerte temprana del padre— que desencadena la motivación del protagonista y el escueto romance de Ellie con uno de sus ayudantes. Pese al éxito comercial del libro —por el que la editorial Simon & Schuster pagó el adelanto más cuantioso hasta la fecha, de dos millones de dólares, y que vendió un millón setecientos mil ejemplares en sus dos primeros años— Guber no dio su brazo a torcer ni cedió los derechos cinematográficos de la historia, que acabó llevando a Warner Bros. y que quiso llevarse consigo a Sony Pictures cuando se convirtió, vía fusión, en su presidente. Por suerte no pudo y *Contact* desencalló cuando Lynda Obst tomó las riendas en 1989.

Y *Contact* se hizo, aunque, de forma irremediable, distinta de sí misma. Tuvo dos directores antes del definitivo, Robert Zemeckis, y nació lastrada por los sucesivos guiones que había encargado Guber, en los que desapareció

la figura de la presidenta —otra mujer— de los Estados Unidos. *Contact* tampoco pudo ya obrar en continuidad con las obras a las que, en 1979, daba continuidad. Kubrick y C. Clarke habían sacado sus respectivas *2001* en 1968, Stanislaw Lem había publicado *La voz de su amo* —seguramente la mayor influencia de *Contact*— ese mismo año y su *Solaris* había sido adaptada por Tarkovsky en 1972. En 1993 no eran más que reliquias.

Pero se hizo. A Zemeckis se le garantizó el derecho al montaje final, que ejerció para honrar el maltrecho texto de Sagan, y Jodie Foster fue pura gloria. *Contact* se estrenó en julio de 1997, solo unos meses después de la muerte de Sagan por mielodisplasia, con el aplauso de la crítica y su consagración inmediata en el género de la ciencia ficción. Hasta hoy la recordamos como una de las películas sobre alienígenas más completas de la historia del cine, como decíamos al arrancar, y la más realista de todas. Pero la verdadera lección la impartió en la taquilla, donde recaudó más de ciento setenta millones de dólares, contraviniendo esa ley natural que solo existe en la mente de sus profetas. Con una mujer, claro. Con aquella loca de ficción que, como su referente de verdad, echaba las horas muertas junto a las antenas. Y que, en la película como en la realidad, al final no estaba loca. Los locos eran todos los demás. ⁙

ESPLENDOR GEOMÉTRICO ASESINO

1997
VINCENZO NATALI
CUBE
(CUBE)
JOSEP LAPIDARIO

«Nosotros giramos el Cubo y el Cubo nos retuerce a nosotros». (Erno Rubik)

Abres los ojos, parpadeas y miras a tu alrededor con desconcierto. Te encuentras en una enorme habitación metálica con forma de cubo. Sus seis caras, cubiertas de extraños diseños geométricos, emiten una suave luz azul. En el centro de cada cara hay una puerta, o más bien una escotilla cuadrada. Recuerdas quién eres, pero no cómo has llegado aquí. La ropa que llevas es vagamente carcelaria, una camisa gris de tejido basto con tu apellido escrito sobre el corazón. Susurros eléctricos llenan el aire, y un pequeño terremoto lo sacude todo durante unos segundos.

De repente una de las escotillas se abre con un claqueteo mecánico. Entrevés durante unos instantes otra habitación cúbica, esta iluminada de rojo, y por la abertura entra un hombre de unos cuarenta años con pelo corto y oscuro. Va vestido como tú, y en la pechera lleva escrita la palabra: «Natali». Al verte, el recién llegado cierra la puerta por la que ha entrado y se acerca a tu rincón.

—Venga, no te quedes ahí —dice atropelladamente.— No tenemos mucho tiempo antes de que la reseña termine y perdamos la oportunidad de escapar. Oh, espera. Esa cara... Acabas de llegar al Cubo, ¿verdad? Entonces tendría que explicarte primero algunas cosas.

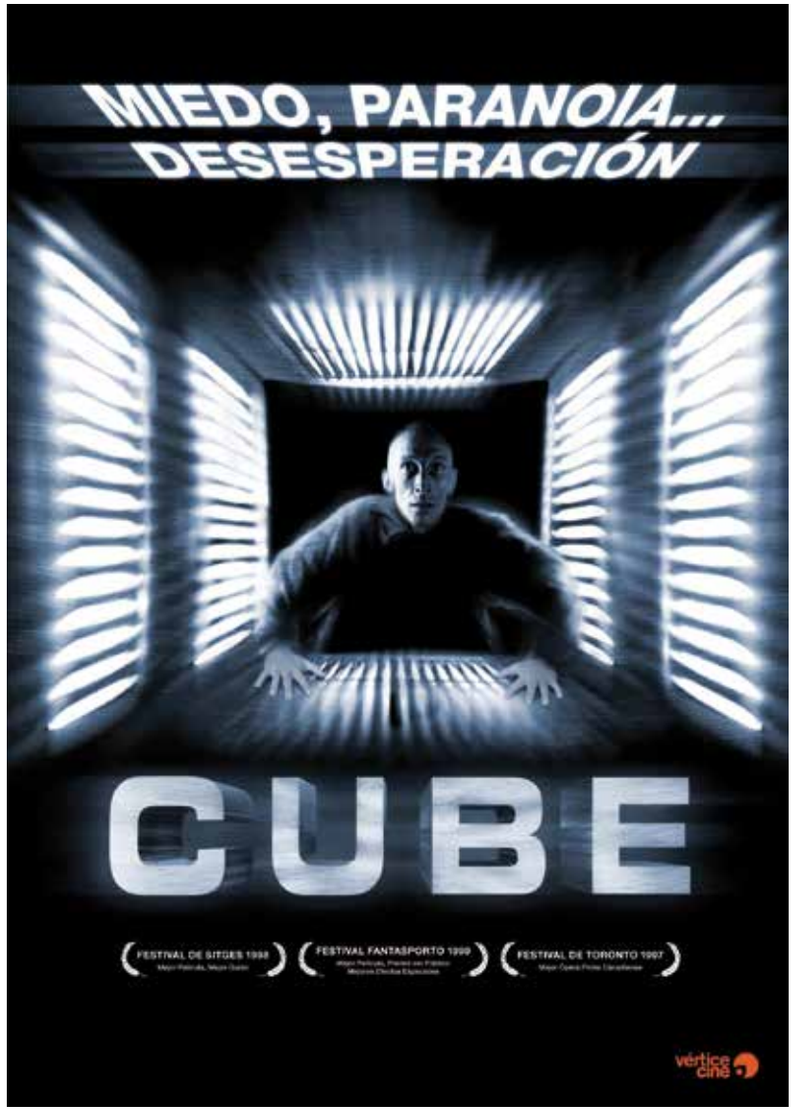
Toma aire y se rasca la cabeza antes de continuar.

—Me llamo Vincenzo. En 1997 tuve una idea genial para una película; se me ocurrió tras darle vueltas a mi episodio favorito de *La dimensión desconocida*, uno llamado *Cinco personajes en busca de una salida*. En él un soldado, una bailarina, un payaso, un gaitero y un mendigo se despiertan encerrados en un cilindro metálico. Se preguntan cómo han llegado ahí, hasta descubrir que en realidad... Bueno, da igual. El caso es que escribí un guion magnífico junto a André y Graeme, y encontré financiación tras rodar una maqueta en un puñetero ascensor. La película fue un éxito o un fracaso, según a quién le preguntes. Quizá los actores sobreactuaron un pelín, pero no demasiado, no demasiado... David Hewlett en particular borda su papel. Y es un gran tipo, somos amigos desde niños... Me río mucho cada vez que alguien lo confunde con Tarantino. Se parecen, pero ¿tanto?
Abres la boca para decir algo, pero Natali continúa hablando, imparable.

—¡Estoy contento con lo que conseguí! Una pesadilla kafkiana con toques de socioficción, posibles interpretaciones metafísicas y, de propina, un par de momentos *gore* inesperados para mantener la tensión. No me extraña que se convirtiera en peli de culto. Y claro, era cuestión de tiempo hasta que alguien llevara el diseño del Cubo a la práctica. Es tan sencillo, tan elegante. Lo concebí yo, pero los detalles los ideó un matemático, un profesor llamado Daniel... No, David. David Pravica. Qué mente tan retorcida la suya. Tal vez esté por aquí también.

Vincenzo se aparta de ti y se dirige a la pared opuesta de la habitación. Poco a poco, hace girar la manivela que abre la escotilla mientras continúa hablando, claramente nervioso.

—Lo que no entiendo es por qué he acabado aquí, dentro del Cubo. ¿Por qué? ¿Es un castigo kármico por no haber impedido la filmación de *Hypercube*? El final de *Cube* es perfecto, no hacía falta continuación, pero a alguien se le ocurrió rodar una maldita secuela, *Hypercube,* y una precuela, *Cube Zero*. No las veas. Son horrendas. Una demostración práctica de cómo arruinar una premisa magnífica. Pero no pude evitarlo... Preferí dirigir *Cypher*, un trabajo bien pagado, y ya había tenido la idea para *Nothing*. ¿La has visto? Es en cierta manera el reverso cómico de *Cube*. Humor negro, claro. Pero se acaba el tiempo... Ven, sígueme.



El director termina de abrir la escotilla y observa la siguiente habitación cúbica, bañada en luz verde. Con gestos decididos, atraviesa la abertura y salta al nuevo cubo. Dos segundos más tarde, una cuchilla apenas visible parte en dos a Vincenzo Natali en una explosión de sangre y vísceras. La escotilla se cierra automáticamente. Te quedas con la boca abierta, dándote cuenta de que estás en un gravísimo peligro. De todo el chorro de palabras de Natali, una frase resuena en tu cabeza, algo sobre huir antes de que acabara el texto... Y de algún modo te das cuenta de que solo quedan dieciocho palabras antes del final de la reseña. Miras nerviosamente a tu alrededor. Eliges una puerta. Corres hacia ella. ⁜

UN FUTURO KITSCH

1997
LUC BESSON
EL QUINTO ELEMENTO
(THE FIFTH ELEMENT)
PABLO SIMÓN

Cada cinco mil años una especie de plantetoide gigante llamada El Maligno —nombre en clave para no despistar al espectador— ataca la Tierra para destruir toda vida en el universo. Para evitar este aciago fin, desde tiempos inmemoriales existe un pacto secreto entre la humanidad y los mondoshawan, una especie de raza robótica, la cual custodia los Cinco Elementos —cuatro piedras místicas y un misterioso quinto—. Cada vez que aparece la amenaza estos extraterrestres, ayudados por una orden de sacerdotes, se conjuran para emplear desde un templo egipcio la «luz divina», un arma que derrota a ese mal cuando se combinan las cinco piezas de la existencia.

Si uno se queda con esta reseña de *El quinto elemento*, película dirigida por Luc Besson estrenada en 1997, parece que estamos ante otro bodrio más de ciencia ficción que, como mucho, solo puede ser entretenida. Y sin embargo funciona. Es más, funciona a las mil maravillas gracias a combinar una trama relativamente sencilla con un cóctel de acción y humor. Ubicada en pleno siglo XXIII, la trama transcurre entre la sobresaturada Nueva York cuyos niveles más bajos han quedado anegados por la polución, un espaciopuerto saturado de basura, un crucero-nave de lujo y el propio templo de Egipto. En cada uno de estos escenarios se camuflan referencias familiares a películas como *Blade Runner*, *Aterriza como puedas* o *Titanic* pero caricaturizadas hacia lo grotesco.

El universo que se nos presenta en la película, en todo caso, es consistente. Una policía y técnicas de seguridad que no se andan con chiquitas. Un mundo en el que gobiernan grandes macrocorporaciones mientras nos apilamos en apartamentos minúsculos que comparten ducha, cama y cocina en el mismo espacio —el futuro ya está aquí—. *Marketing*, consumismo, croquetas Floston. Curiosidades como píldoras que generan alimentos de la nada, coches voladores (por fin) o cámaras de sueño en vuelos espaciales. Es decir, todos elementos insustituibles en una película de ciencia ficción. A ningún amante del género se le harán extraños y forman parte de ese pegote que da consistencia a la trama.

Desde luego el protagonista principal hace muchísimo por la película. Korben Dallas, interpretado por el maestro de la acción Bruce Willis, se mueve como pez en el agua durante toda la película con su tono socarrón y resolutivo. Este taxista exmilitar será el encargado de guiar y proteger a Lee Loo (¡multipase!), la humanizada *quinto elemento*, la mujer perfecta, en su periplo por recuperar las piedras y salvar a la humanidad. La película es esencialmente de acción así que su evolución tampoco es sorprendente. Los malos diseñados para morir son unos mercenarios mangalores de orejas y caras muy feas. La mano que mece la cuna es un magnate, Emanuelle Zorg, que emplea todo el poder de sus empresas de armamento para servir al señor oscuro con la simple idea de que el caos siempre trae algún beneficio —la producción es francesa así que había que poner crítica al capitalismo en alguna parte—.

Los buenos son esencialmente el sacerdote Vito Cornelius, el contacto de los mondoshawan, con el típico pupilo despistado; un generalote amigo de Korben y el presidente de la Federación. Un presidente, por cierto, que es negro —algo que parecía de ciencia ficción en los noventa—. Mención especial merece el concierto de La Diva, con unos arreglos de música clásica y sintetizadores que quitan el hipo. Y, por supuesto, el infatigable Ruby Rhod (¿Verde? ¡Superverde!), un afeminado presentador de *talk-show* que logra enloquecerlas a ellas y sacar de sus casillas al protagonista —con cierta empatía de quien les escribe—. Este personaje claramente humorístico logra terminar de redondear un reparto que se complementa casi como en una partida de rol —el guerrero, la amazona, el sacerdote, el pícaro—.

En suma, *El quinto elemento* es una mezcla con degradado por la que objetivamente nadie podría dar un duro pero que sabe combinar de manera muy elegante ciencia ficción, humor y acción. Probablemente su elemento más distintivo sea ese toque *kitsch* en su ciencia ficción, ese toque grotesco que consigue que una trama relativamente sencilla, sin ningún tipo de pretensión, logre convertir esta película en un clásico de los que dejan escenas que hacen disfrutar a todos los públicos. ⁜

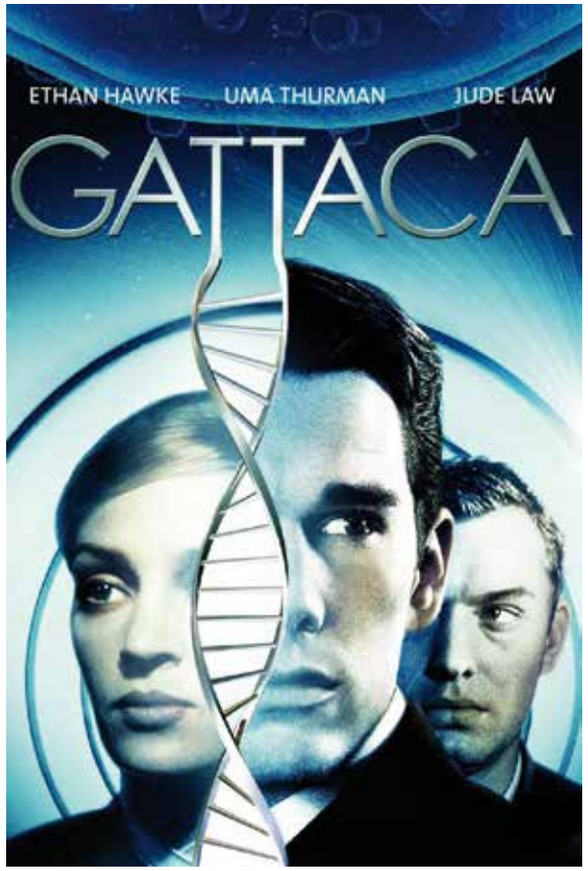
LA ARISTOCRACIA GENÉTICA

1997
ANDREW NICCOL
GATTACA
(GATTACA)
CRISTIAN CAMPOS

Dice el psicólogo y lingüista Steven Pinker en un artículo publicado en 2009 en el diario *New York Times* que «muchos de los miedos distópicos provocados por la genómica personalizada no tienen en cuenta la complejidad y la naturaleza probabilística de los genes. Olvídate de los hiperpadres que pretenden implantar "genes de las matemáticas" en sus hijos aún no nacidos, de las corporaciones Gattaca que escanean el ADN de la gente para encuadrarla en castas y de los jefes de personal o de los abogados que se infiltrarán en tu genoma para averiguar qué tipo de trabajador o de esposa serás. Déjales que lo intenten: están perdiendo el tiempo».

En una de las escenas más conocidas de *Gattaca*, Vincent, concebido por sus padres a la antigua usanza, vence a Anton, su hermano seleccionado genéticamente y por lo tanto teóricamente superior a él tanto física como intelectualmente, en una competición que consiste en nadar mar adentro hasta que uno de los dos, agotado, decida parar y volver a la orilla. Cuando ambos son niños, Anton vence con facilidad a su hermano en este reto de la gallina. Pero un día los papeles se invierten y Vincent salva a su hermano de morir ahogado. La segunda vez que eso ocurre, años después, Anton le pregunta a Vincent cómo lo ha conseguido. «No me he guardado nada para la vuelta», responde Vincent.

El mensaje de *Gattaca* está claro. El determinismo genético puede ser derrotado. En realidad, cabe pensar que la perseverancia y la fuerza de voluntad también son producto de nuestros genes y eso lleva a la pregunta de qué es preferible, ¿un genio innato de las matemáticas, aunque voluble y perezoso, o alguien no tan dotado para el pensamiento abstracto pero mucho más tenaz y voluntarioso? Como explica Steven Pinker en su artículo, si quieres saber qué niño será el mejor corredor del colegio no analices sus genes: diles que hagan una carrera.



Pero que el miedo a la genética personalizada sea en buena parte irracional o esté empapado por un idea puramente religiosa de lo que es «natural» o «sano» o «justo» no resta méritos a una película cuya moraleja se sostiene por sí sola sin necesidad de paranoias acientíficas: la fuerza de voluntad mueve montañas. Incluso sin ese mensaje, *Gattaca* sería una película notable. Estéticamente, sobresaliente: el frío brutalismo de su arquitectura; la preciosa fotografía del polaco Slawomir Idziak, también director de fotografía de *Black Hawk derribado*, *Azul* y *La doble vida de Verónica*; la minimalista y muy emocional banda sonora de Michael Nyman; y, por supuesto, las decenas de guiños que Andrew Niccol reparte a diestro y siniestro por la película. Por ejemplo, la escalera helicoidal del apartamento de Jerome, una referencia a la estructura del ADN. O el mismo nombre de su protagonista, Vincent Freeman, *hombre libre* en español. O el apodo de los agentes del FBI: *hoovers*, una alusión al creador del FBI, J. Edgar Hoover, pero también, literalmente, *aspiradores*. O el mismo nombre de la película, formado con las iniciales de las bases nitrogenadas del ADN: guanina, adenina, timina y citocina.

Del impacto de *Gattaca* en el imaginario colectivo da fe la frase de Pinker con la que se abre este artículo. La Gattaca Aerospace Corporation es ya un emblema de la cultura pop. Pura carne de camiseta, al igual que la nave USCSS Nostromo de *Alien: el octavo pasajero*, la Tyrell Corporation de *Blade Runner* o la Cyberdyne Systems Corporation de *Terminator*. Pero *Gattaca* es también un emblema de la genómica personalizada. Y lo continuará siendo al menos durante un buen puñado de años: cuando los niños seleccionados genéticamente empiecen a proliferar como hongos dentro de dos o tres décadas, su apodo coloquial será con toda seguridad *gattacas*.
Y el término *racismo inverso* se quedará corto para lo que les tocará aguantar a nuestros *gattacas*. ⁜

CAMINANDO POR EL LADO ALIENÍGENA DE LA VIDA

1997

BARRY SONNENFELD

HOMBRES DE NEGRO

(MEN IN BLACK)

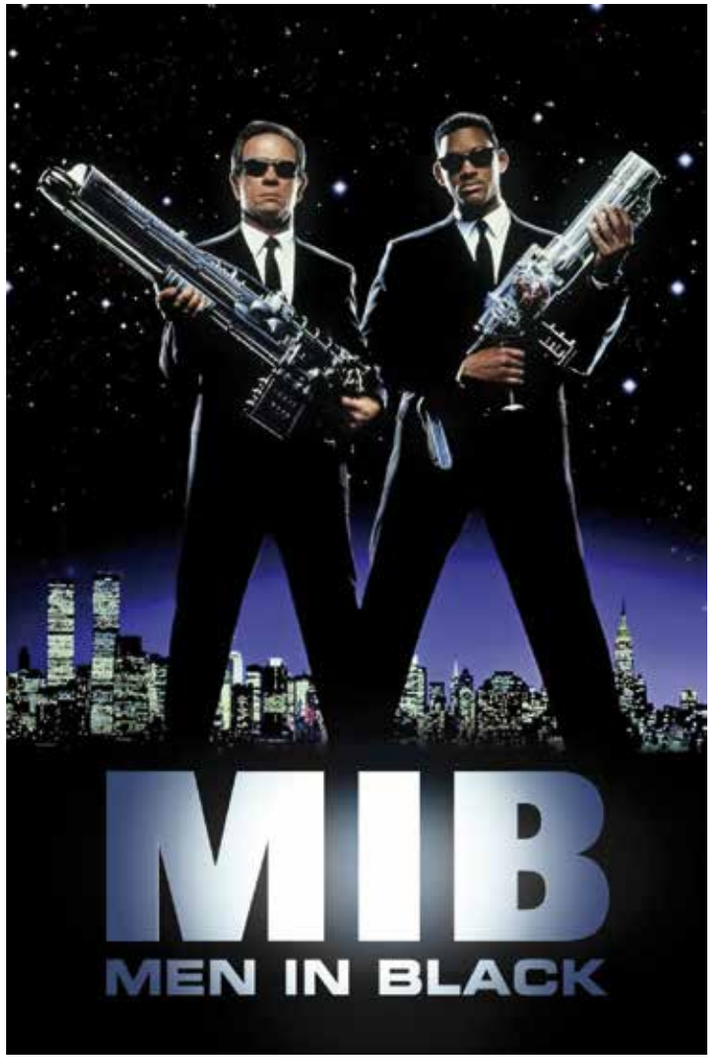
JAVIER BILBAO

Hay ingredientes que si se incluyen en una película despejan cualquier atisbo de aburrimiento en ella. Podrá ser mala, podrá ser involuntariamente cómica, podrá incluso provocar vergüenza ajena, pero ¿aburrida? No, señora, esa posibilidad queda automáticamente descartada. Determinar tales ingredientes podría dar lugar a una larga discusión, a ser posible con cervezas de por medio que siempre aportan claridad al pensamiento o al menos énfasis al expresarlo, pero diría que son fundamentalmente tres: nazis, zombis y alienígenas.

El problema es que jugar con alguno de esos tres comodines proporciona tal ventaja que a menudo no se hace ya ningún esfuerzo, si el éxito viene garantizado para qué arriesgarse buscando originalidad. ¿Qué tenemos entonces? Pues fórmulas repetidas mil veces y sí, son películas que a menudo gustan y entretienen... pero que acaban resultando algo decepcionantes. Hasta que llega la excepción de esa regla. La adaptación al cine del cómic de Lowell Cunningham tuvo el innegable mérito de ser mejor de lo que se esperaba de ella. Era una superproducción dirigida a todos los públicos y protagonizada por una estrella de la música, la televisión y el cine que estaba en su mejor momento. Pudo haber sido simplemente un pasatiempo fácilmente olvidable, pero desde la primera escena en la que seguimos el vuelo de una libélula junto a una carretera de la frontera con México nos encontramos una película brillante, original y rabiosamente divertida.

Su director, Barry Sonnenfeld, había trabajado como director de fotografía de los hermanos Coen, demostrando posteriormente su talento para ese tipo de humor visual en *La familia Addams*. Se trataba por tanto del cineasta perfecto para el tipo de película que los productores tenían en mente y acertaron de pleno. Supo dotarla de un ritmo endiabladamente rápido y un estilo casi de dibujos animados en el que se suceden sin descanso los *gags*, unos más sutiles y otros más contundentes, pero nunca vulgares. A diferencia de tantas otras películas nunca se tiene la impresión de que esté dirigida a niños, aunque ellos también puedan disfrutarla plenamente. Una cualidad que solo unos pocos filmes de Pixar comparten. Pero Sonnenfeld dotó además a *Hombres de negro* de una de sus señas de identidad básicas y que contribuye a darle sentido. En contra de lo inicialmente previsto en el guion quiso que la historia se desarrollara en Nueva York. La ciudad que desde hace más de un siglo ha encarnado la modernidad se ha caracterizado tanto por sus rascacielos como por su mestizaje. Ante tantos desastres causados por la búsqueda de la pureza racial y cultural, los tribalismos, las esencias nacionales y las identidades colectivas, Nueva York representa la ciudad como punto de encuentro cosmopolita, la convivencia entre distintos, el lugar donde no importan tus orígenes sino lo que seas capaz de hacer, allá donde nadie llegará a sentirse extranjero... ni siquiera aunque venga de otro planeta. Por sus calles y sus tiendas vemos aquí buscarse la vida a extraterrestres de lo más variopinto, algunos mostrando su condición con muy poco disimulo. Porque poco les importa a sus vecinos mientras no vengan a destruir el planeta.

Y para los que sí traigan tales intenciones ahí están los Hombres de negro, un cuerpo de agentes secretos con unos cachivaches a su disposición que pondrían verde de envidia a James Bond. Tras haber tomado su particular pastilla roja en forma de un peculiar proceso de selección, en su realidad paralela lo que para nosotros son leyendas urbanas y conspiranoias de chiflados para ellos pasa a ser su rutina y su entorno laboral. Los vemos trabajar por parejas y si bien Will Smith cumple con el papel desenfadado e ingenuo que se esperaba de él, es



Tommy Lee Jones quien se lleva el gato al agua con ese rictus imperturbable en medio de las situaciones más delirantes. Una seriedad de la que finalmente llegamos a comprender su origen. Pues si bien la película de 1997 fue la más original, la segunda y tercera parte lograron mantenerse a su altura, completando la descripción de ese particular mundo y convirtiéndose en una trilogía en toda regla. Tal vez solo cabría ponerle una pega, no en algo que le falte o que le sobre, sino simplemente en su orden. Recordemos el final de la primera, aquel en el que desde un plano aéreo de Nueva York la cámara va ascendiendo hasta captar todo el planeta, luego el sistema solar, la galaxia, el universo... Pues bien, un final así es tan ingenioso y cautivador que merecería haber sido la conclusión de la tercera película y el cierre de la trilogía. El gran secreto que finalmente se nos revela a los humanos: ni monolitos, ni un dios creador, ni el amor como fuerza cósmica, solo un alienígena colosal jugando a las canicas con este universo nuestro que tan inabarcable nos parece... ¿Y si realmente fuera así? ⁜

LA DIMENSIÓN DEL CAOS

1997

PAUL W. S. ANDERSON

HORIZONTE FINAL

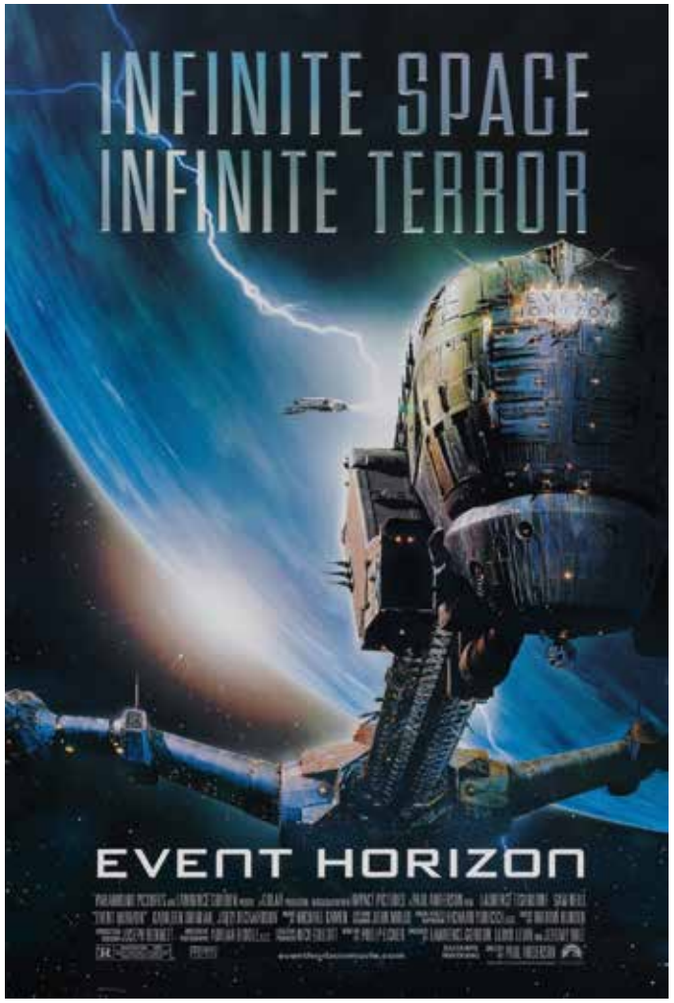
(EVENT HORIZON)

GRACE MORALES

«Horizonte final» es la traducción exacta del título norteamericano, algo que no abunda entre las distribuidoras, las cuales acostumbran a designar con nombres muy imaginativos a las películas extranjeras. Al menos, eso se daba antes de dejarlas con el original, igual que ahora por alguna razón no se doblan los anuncios de los perfumes. Pues en este caso, y aunque la intención fuese buena, el significado de «Event horizon» no se corresponde con el del castellano, que así parece más un *western* o un drama de los ochenta. El inglés remite a un concepto de la astrofísica que hubiese quedado mejor como «horizonte de sucesos», pero evidentemente no tiene ningún gancho comercial. Significa, a grandes rasgos, el campo gravitatorio que rodea a un agujero negro, una zona con forma de esfera concebida por los científicos, de la que es imposible escapar debido a su poderosa fuerza magnética, superior a la velocidad de la luz, que absorbe todo lo que cae dentro de ese límite, como sugieren los títulos de crédito, diseñados para esta película de Paramount.

El director Paul W. S. Anderson fue el encargado de adaptar el guion repleto de referencias a clásicos de la ci-fi. Anderson es uno de los primeros especialistas en el género de cine de videojuegos, del que ha importado la estética y el canon: *Mortal Kombat* (1995), *Soldier* (1998) y la saga de *Resident Evil* (2002-2015). Los resultados en taquilla fueron un fracaso: en 1997 esta historia desagradó profundamente al público, además de llevarse un aluvión de críticas negativas. Sin embargo, entrada la década posterior, *Event Horizon* adquirió ese extraño rango de película de culto, gracias al redescubrimiento del horror cósmico y la mezcla de ciencia ficción y *gore*, que fueron aceptados con entusiasmo por una minoría cada vez más amplia de aficionados al *ciberpunk* y las sensaciones extremas, empezando por la banda sonora, en la que se encontraban Orbital, Michael Kamen y The Prodigy. La que en un principio había sido considerada una historia inverosímil y violenta en exceso, se fue revalorizando, también por el efecto de una industria cuyas ofertas abundaban cada vez más en simpleza. Debido al poco tiempo que tuvo de rodaje y al propio carácter de su director, *Event Horizon* entra en el grupo de la serie B, una aventura espacial sin grandilocuencia, sin pretensiones y con brillantes tintes góticos. Combina la ciencia ficción con el género del terror, como ya habían hecho ilustres precedentes (*Alien*, Ridley Scott, 1979). La idea es similar: una nave de rescate, la Lewis & Clark va al encuentro de otra que, perdida durante siete años, ha reaparecido de repente, enviando un mensaje sobrecogedor. Al abordar el *Event Horizon*, que es una embarcación siniestra al estilo Giger, los astronautas descubrirán la historia: esta dispone de un gigantesco motor que imita un agujero negro, capaz de trasladarse más allá del confín del universo, y que les ha llevado, no a donde estaba planificado, sino a una dimensión terrible, un infierno espantoso, y no solo eso, sino que algo de esa locura ha vuelto con ella, tras matar a todos sus tripulantes. Como en *Solaris* (A. Tarkovski, 1972), *El resplandor* (S. Kubrick, 1980) o *Esfera* (B. Levinson, 1988), los protagonistas revivirán angustiosos hechos de su pasado e irán enloqueciendo, hasta el final, en un festival de tiros y explosiones.

Este cruce entre el Hotel Overlook y la Dimensión del Caos es lo que la hace más original que otras imitaciones de *Alien*. Aquí, los militares dirigidos por el omnipresente Laurence Fishburne no tienen que luchar contra un monstruo extraterrestre, sino contra sus propios miedos y la



presencia insana de algo que recuerda a los seres de *Doom* y las amenazas lovecraftianas, aquellos portales que había retratado con toda crudeza Clive Barker en su obra maestra, *Hellraiser* (1987), personificados en Sam Neill, quien da vida al arquitecto del Event Horizon, como siempre, perfecto en estos papeles para el cine fantástico. Muy semejantes a *Hellraiser* son las escenas, rodadas en vídeo, de ese infierno de tortura extrema donde son llevados los desgraciados exploradores, que hubieron de ser cortadas por presiones de la productora. En nuestros días, esta película ha sido completamente sobrepasada por la moda del *torture porn*, pero hemos visto homenajes en música y otras películas. Sin ir más lejos, en *Interstellar* (C. Nolan, 2014), utilizan el mismo ejemplo para demostrar cómo se puede viajar a través de un agujero de gusano, doblando un papel y atravesándolo con un lápiz. Los científicos dudan que tal cosa sea posible, pero esto es ciencia ficción. Quizá el infierno no esté tan lejos. ⁜

SAVED BY THE BELL TROOPERS

1997

PAUL VERHOEVEN

STARSHIP TROOPERS (LAS BRIGADAS DEL ESPACIO)

(STARSHIP TROOPERS)

JORGE QUIÑOA

Starship Troopers es una puta mierda.

Esta frase la he oído un montón de veces de gente que no tiene ni pajolera idea de lo que es el cine de calidad, ni espíritu crítico, incluso seguramente es gente que alguna vez en su vida se habrá planteado dejarse bigote. Esa misma gente me había dicho en algún momento que *Zoolander* no hace gracia. De verdad, si alguna vez alguien así le dice algo parecido, niéguele el saludo. Y si se encuentra usted entre sus filas, no hace falta que siga leyendo.

Voy a dejar clara, pues, la categoría crítica y la intención de satirizar el cine de acción propagandístico de la era Reagan que pretendía Paul Verhoeven (Berjoeben en España), conocido por un montón de películas de ciencia ficción cargadas de explosiones, disparos, mutilaciones, tetas al aire (a veces de tres en tres) y algún que otro atisbo de vello púbico: no se puede hacer otra cosa que la de categorizar a Paul, colega de toda la vida, de director de películas de culto. Y es que a todos nos suenan películas como *Robocop*, con la que se estrenó en Estados Unidos, *Desafío total*, *Instinto básico* o *Los señores del acero*, entre otras. Películas todas más que imprescindibles en nuestra videografía y que le dan suficiente crédito a este director nacido en la ciudad de la marihuana, como para no dudar de la calidad y del trasfondo crítico y destructivo que esconde una película tan aparentemente banal como esta.

Dirigida con sarcasmo, *Starship Troopers* está basada en la novela homónima, de Robert Henlein, novela que Verhoeven fue incapaz de terminar por puro aburrimiento. Situada en una futurible Argentina del siglo XXIII, mantiene a su población en una sociedad muy militarizada en la que no se consigue la ciudadanía hasta haber superado un agresivo servicio militar que dura dos años, independientemente de haber nacido con pene o vagina.

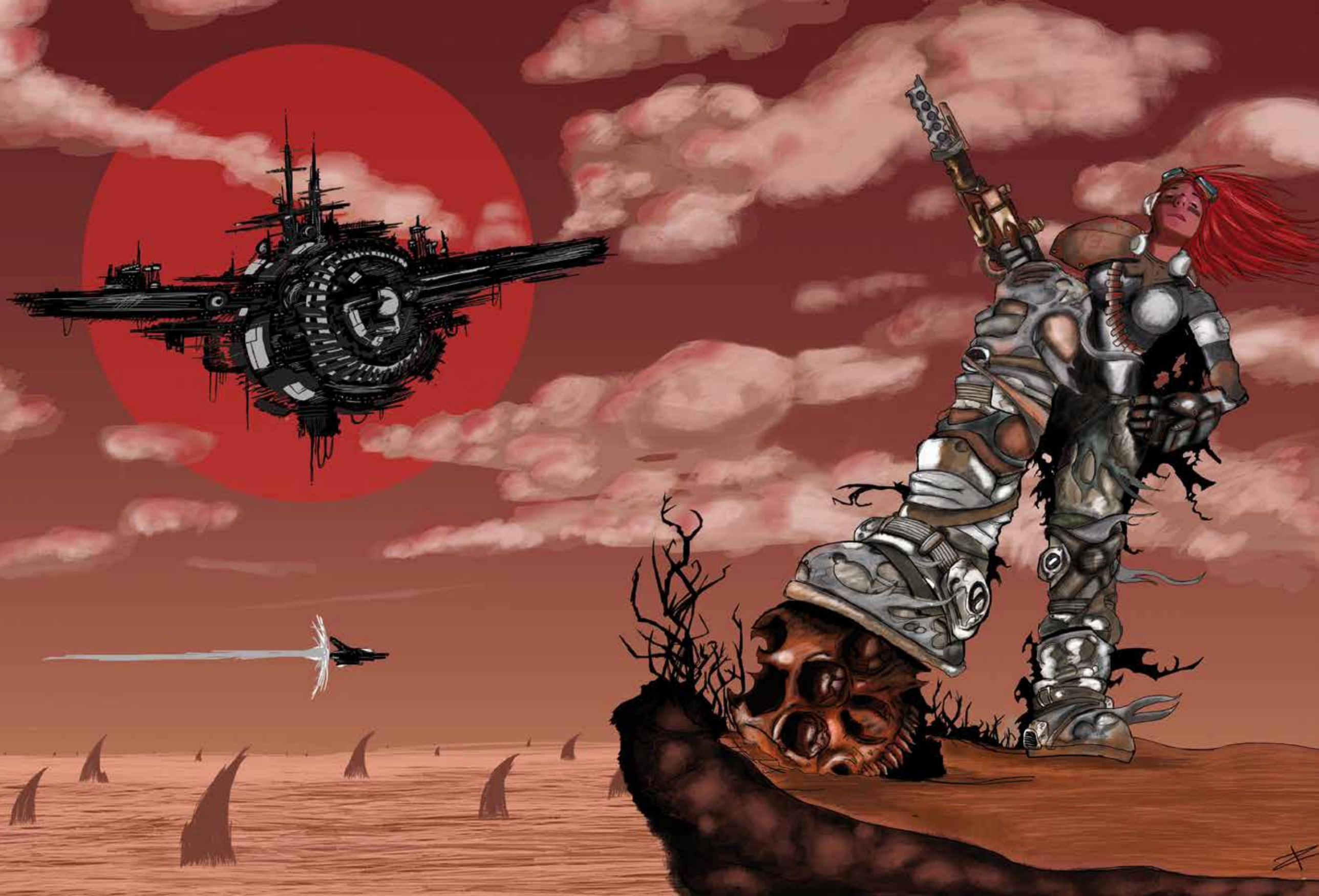
Si obviamos las mutilaciones, desnudos y baños mixtos del filme, las correrías de la academia militar bien podrían ambientarse en el instituto de *Salvados por la campana*. Todo de la mano de un elenco de actores, aparentemente sobreactuados, sacados de los apartahoteles de la mítica serie de los ochenta, *Melrose Place*. Actores *supraadolescentes* y actrices más cerca de tener la menopausia que de su primera menstruación, intentando pasar, al menos físicamente, por estudiantes de último curso de secundaria con dudas existenciales sobre la elección de si infantería o flota espacial, lo que aquí hubiera sido escoger entre un cursillo homologado del Inem frente a cursar cualquier carrera en la Universidad Politécnica de Valencia, calificada por el Academic Ranking of World Universities (ARWU) 2014 como la mejor de España.

Algo que nos sacará una sonrisa a los que disfrutamos de la cultura basura televisiva de los ochenta es la aparición de algunos personajes rescatados de aquel entonces, como es el caso del amigo superdotado y telépata de la pareja protagonista, Neil Patrick Harris (*aka* un médico precoz, *aka* Barney Stinson), o el malo bueno de *V*, Michael Ironside, con su característica cara de «Si me tocas los cojones te arrancaré los tuyos pero soy un encanto», en el papel de profesor e instructor de la academia y de teniente agresivo y voraz en el planeta Klendathu, así nos ahorramos un actor de un plumazo.

Una mención especial se merecen todas las batallas contra los bichos, creados bajo un fantástico diseño y unos maravillosos efectos visuales. Escenas sangrientas no aptas para corazones sensibles bien rodadas, bien diseñadas, limpias y coreografiadas hasta un punto psicóticamente bello. Por algo recibieron varios premios a mejores efectos visuales.

Todo el filme está plagado de escenas autoparódicas, violencia y exaltación de ciertos valores militaristas en un tono tan vehemente que por sí mismas funcionan como crítica y mofa de la defensa de esos valores. Algo por lo que, en ausencia de una crítica directa y clara, esta magnífica obra ha sido tachada de pronazi, probelicista y tomada en serio como una clara apología de los valores y estados sociopolíticos que precisamente pretendía criticar.

Por tanto tenemos una película redonda incluso sometiéndola a varios prismas. Funciona como película de instituto, funciona como comedia romántica, funciona como película de acción, funciona como ciencia ficción, funciona como película de serie B de alto presupuesto, funciona como crítica sociopolítica, funciona como parodia de las películas del género al que supuestamente pertenece. Y, lo que más nos gusta, funciona para cabrear a todos esos tipos con bigote, que están deseando que aparezca un tío vestido con un abrigo de cuero hasta los tobillos con métodos poco ortodoxos, para tachar a cualquier obra genial de apología nazi. ⁜



LO REAL Y LO FABRICADO:

NUESTRO SEAHAVEN PARTICULAR

1998
PETER WEIR
EL SHOW DE TRUMAN (UNA VIDA EN DIRECTO)
(THE TRUMAN SHOW)

ANA SASTRE

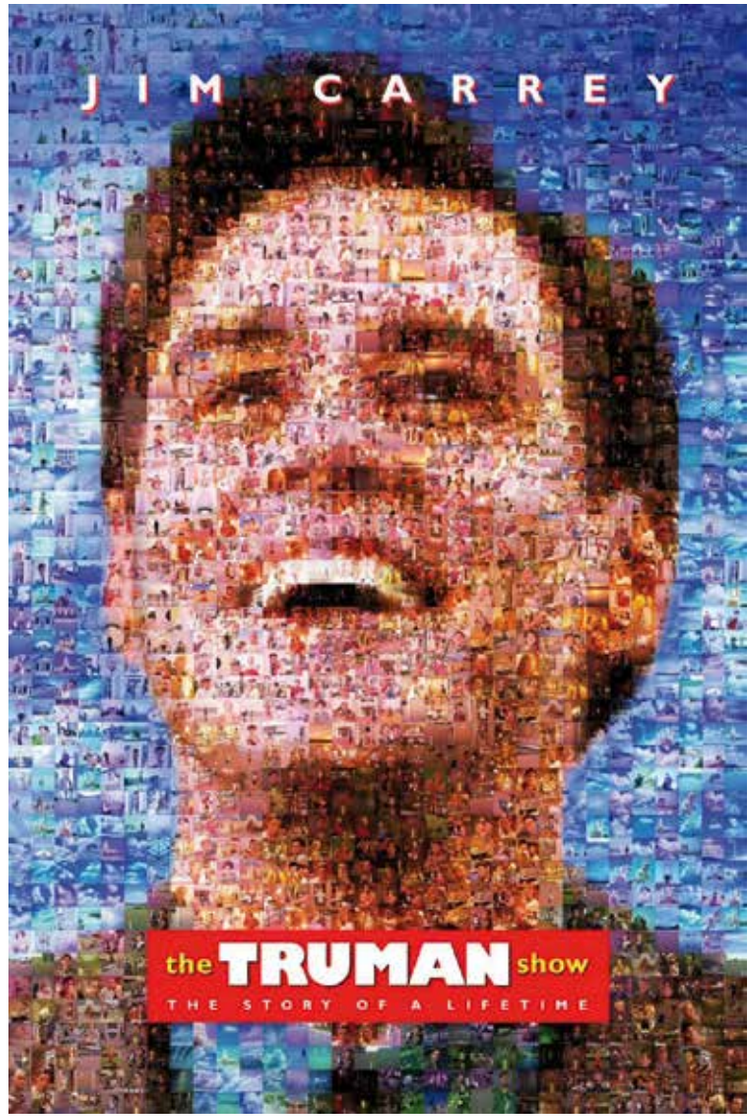
Hace la friolera de dieciséis años que se estrenó *El show de Truman (Una vida en directo)* y hoy más que nunca la manipulación y el control de los *mass media* es una constante que se palpa en nuestra realidad diaria: en una posible secuela del filme en el siglo XXI, la pequeña localidad costera de Seahaven en la que está ambientada la película podría haberse convertido en una gran metrópoli y la cúpula que la contiene abarcaría la casi totalidad de nuestro globo.

Toda la filosofía que se encierra en el argumento principal del filme —el mundo real frente a un mundo inventado que controla una mano invisible a nosotros, esa especie de *Matrix* o incluso de mito de la caverna: la clase dominada (Truman) frente a la clase dominante (Christof) que es artífice de su pensamiento e induce sus vivencias— sigue vigente y es una prueba fehaciente de que los cambios en nuestra sociedad suceden despacio y que no todas las generaciones se relacionan con los medios del mismo modo.

Por un lado, los llamados nativos digitales han desarrollado una nueva forma de informarse a través de las redes sociales que les hace cuestionarse si sus fuentes son fiables y escogen retazos de diferentes medios de información para hacerse una idea de cuál es la verdad que se encierra en las noticias, el lema es *no hay que dejarse informar, hay que informarse.* Por otro lado, aquellos a los que las nuevas tecnologías les pillan a desmano, continúan confiando en los medios tradicionales para seguir la actualidad y esto otorga a los *mass media* y a los que los controlan un poder desmesurado. Al igual que en la película la corporación define el mundo de Truman y secuestra su capacidad de discernir entre lo real y lo fabricado, los medios tradicionales siguen teniendo la misma influencia sobre ciertos grupos de población.

Un ejemplo: la manipulación de la publicidad, tan presente en el filme en forma de mensajes en la radio o carteles con advertencias que acentúan el miedo de Truman a abandonar su ciudad, es un instrumento utilizado diariamente para definir cómo debemos ser y actuar, qué ansiar para nuestras vidas, qué necesitar para ser felices: un coche nuevo, una sonrisa más blanca, un físico de catálogo de ropa interior. No dejarse influir por el bombardeo publicitario resulta difícil por mucho que seamos conscientes de que estamos siendo manipulados y a quien se sale de los estándares establecidos se le tacha de *antisistema*.

Por supuesto y volviendo a la película, esta puesta en escena mediática no podría llevarse a cabo sin los actores implicados en la recreación del mundo que Christof ha inventado para Truman. Se trata de unos personajes muy interesantes desde el punto de vista de la manipulación, ya que son colaboradores necesarios en la farsa a cambio de un sueldo. Salvo honrosas excepciones como Sylvia, estas personas son conscientes de que están participando en una mentira y sin embargo no tienen escrúpulos en seguir interpretando el papel que les escribe la corporación día tras día para que el *statu quo* perdure y Truman siga encerrado en su mundo ideal, todo ello sin hacerse además el mínimo planteamiento ético. Podríamos encontrar su paralelismo en el



mundo real: serían el justo equivalente de algunos tertulianos que pueblan los programas en nuestras televisiones y radios desde hace algún tiempo.

Como nota para reflexionar, en los últimos años se han publicado estudios de psicología que analizan la aparición de nuevos trastornos mentales que toman su nombre del título de la película: *The Truman show delusion* caracteriza a sujetos que creen estar viviendo dentro de un programa de telerrealidad, se sienten observados y desarrollan una suerte de paranoia ante la posibilidad de estar constantemente vigilados por una mano negra invisible que está atenta a sus vidas. Una cosa es segura, la cantidad de cámaras instaladas en nuestras calles en los últimos años no contribuye a aliviar sus suspicacias. ⁜

DEMASIADO CAOS

1998
DARREN ARONOFSKY
PI, FE EN EL CAOS
(PI)
ALBERTO MÁRQUEZ

Toda obra de arte trata de establecer una comunicación entre el creador y el espectador; para ello es necesario disponer de una serie de claves comunes sin las cuales es difícil llegar a captar cuánto nos quiere transmitir el autor. Incluso *Los bingueros* necesita cierto bagaje por parte del que la visiona. En el caso del cine, el director ha de decidir cuántas de dichas claves le transmite al espectador en la propia obra y cuáles son las que ya tiene que traer el público aprendidas de casa. Normalmente, al tratarse una película de un producto comercial en el que hay gente que ha invertido una buena cantidad de dinero, se suele exigir que el nivel necesario para comprender la trama y los entresijos no sea excesivamente alto; aunque supongo que los productores de Bergman sabían que no estaban creando un producto de masas. Bueno..., en realidad no estaban creando algo para las masas de un país, sino para ciertas élites o personas con ínfulas de élite, la suma de todos estos tontos, perdón: intelectuales, en muchos países sí podía llegar a representar un cierto éxito comercial. También es verdad que cierta cinematografía, que no puede alcanzar los indudables valores de Bergman llega a optar por la máxima de «ya que no podemos ser profundos, seamos al menos oscuros».

Digo todo lo anterior para intentar justificar mi opinión de *Pi, fe en el caos*. Todo el argumento de la película, la fuerza motriz del protagonista, gira en torno al concepto matemático de caos y de la irracionalidad del número Pi y dichas ideas no son explicadas, aunque sea someramente, a lo largo de la historia que se nos presenta. No costaba ningún trabajo que alguno de los personajes explicaran que hay cuestiones, como la climatología, que están regidas por ecuaciones cuya solución es tan susceptible a los cambios de las condiciones iniciales que les introducimos, que hace que muy pequeñas variaciones (inferiores a la precisión de los aparatos con los que medimos dichas condiciones iniciales) pueden llevar a resultados totalmente opuestos. La climatología no es el único ejemplo de comportamiento caótico, también la bolsa, que sigue multitud de leyes, algunas conocidas y muchas otras que ni siquiera lo son, es caótica. Por otra parte, un número como Pi es irracional cuando en su representación decimal no existe ningún patrón que se repita indefinidamente (Pi = 3,1415926535897932384...). El autor de *Pi, fe en el caos* une estos dos factores y nos presenta a Max, un matemático típico y tópico: despistado, obsesivo, asocial. Incluso el nombre tiene reminiscencias matemáticas, posiblemente esté ligeramente inspirado en John Nash, el famoso matemático cuya vida es reflejada en *Una mente maravillosa*. Max, como todo matemático que se precie, tiene una obsesión; la suya es tratar de encontrar patrones en Pi que le lleven a descubrir el comportamiento de la bolsa (Nash en el verano anterior a su ataque de esquizofrenia se obsesionó también con el mercado de valores, intentando predecir sus movimientos). Seguro que lo hace, aunque no se dice en la película, con el ánimo de saber y no de hacerse millonario, ya que ningún matemático arquetípico tiene interés por el

dinero. Por lo tanto, a aquellos espectadores que no dispongan de ciertos conocimientos matemáticos se les están sustrayendo algunas de las claves de la película. Pero disponer de muchos conocimientos en dicha ciencia tampoco ayuda en otras escenas, ya que los fallos en ese sentido son numerosos; voy a comentar un par de los más sangrantes.

De alguna forma el afán de Max llega al oído de dos grupos muy distintos, o puede que no tanto: un conjunto financiero, creo que está claro qué tratan de conseguir, y una secta religiosa cabalística, que quieren saber el número de doscientas dieciséis cifras que representa el auténtico nombre de dios. Ambos tratan de presionar al protagonista para que comparta con ellos sus avances. En un momento, y rodeado por el grupo religioso, Max les dice que están cometiendo un error, ya que seguro que ellos ya han mencionado todos los posibles números de doscientas dieciséis cifras, pero que no lo han dicho con la agrupación adecuada. Un momento... ¿Todos los posibles números de doscientas dieciséis cifras? Esos son muchos, muchos números: pongamos que tardemos un minuto en decir cada uno de ellos (lo cual es bastante rápido pues son muy largos) y que disponemos de un millón de fanáticos religiosos diciendo todos esos números. Pues bien, todos los posibles números de doscientas dieciséis cifras son tantos que ese millón de fanáticos no habrían mencionado ni millonésima parte (muy alejado de hecho) si hubieran empezado en el preciso instante en el que se dio el Big Bang, momento en el que creo que no había muchos judíos presentes.

El otro fallo es que Max ve la luz, el momento eureka, contemplando una caracola en la que está presente la conocida proporción áurea que aparece en muchas obras de arte y también en la naturaleza. Con dicha idea vuelve el protagonista a su apartamento y se pone a trabajar; el problema es que escribe mal la ecuación que rige la proporción áurea y nada razonable debería deducir a partir de ello.

A pesar de todo lo anterior, es indudable que la película contiene algunos elementos positivos y todo contribuye a la atmósfera obsesiva: la música, permanente, martilleante, la fotografía en un blanco y negro casi sin matices de grises intermedios, los movimientos de la cámara, las interpretaciones. Pero si quieren disfrutarla totalmente, ya saben: es necesario adquirir ciertos conocimientos matemáticos, pero no muchos. ⁜

LO QUE NOS HACE HUMANOS

1999
CHRIS COLUMBUS
EL HOMBRE BICENTENARIO
(BICENTENNIAL MAN)
PABLO SIMÓN

Desde hace algún tiempo tengo miedo atávico a morir, a ese vacío terrible que se sucederá cuando no esté. Como decía el replicante, miedo a ese punto en el que todos mis recuerdos se desvanecerán para siempre como lágrimas en la lluvia. Por inevitable, este temor es tan viejo como la humanidad. De ahí que hayamos desarrollado desde la religión, que nos alivia de esta carga, y la trascendencia, que nos hace pensar que seremos inmortales en nuestros hijos o en nuestras obras. Pero igual que tememos la muerte ¿no es esta certidumbre de tener una vida finita la que nos hace humanos?

Sobre esta idea, al menos en parte, se edifica la reflexión de *El hombre bicentenario*, dirigida por Chris Colombus y con el recientemente fallecido Robin Williams en el papel de Andrew, un robot doméstico en un futuro cercano. Esta película, que se estrenó en 1999, es la adaptación de un relato de Isaac Asimov de 1976, premio Nébula y Hugo al mejor relato de ciencia ficción. El argumento principal gira en torno a cómo un robot toma progresivamente conciencia de sí mismo. Andrew, a partir de su trato con las sucesivas generaciones de una familia, decide transformarse tanto por dentro como por fuera para conseguir ser reconocido como miembro de nuestra especie.

Reflexionar a través de un robot de lo que nos hace humanos es la excusa que nos brinda la película. Sabemos que el robot desarrolla habilidades que nos son propias como la creatividad —cuando se aficiona a la madera— o el amor por la belleza —cuando escucha música—. Incluso busca los intríngulis del humor o el amor —este último en una historia típicamente hollywoodiense e insustancial—. Desarrolla, pues, sentimientos que lo alejan de las máquinas y lo acercan al mundo de los seres biológicos. Pero, como le dice su dueño durante una de sus charlas junto a la chimenea, para Andrew el tiempo es infinito y puede pasar toda la eternidad leyendo y aprendiendo. Un robot no puede morir.

Sin embargo esa bendición también es una maldición; el robot está condenado a sobrevivir a todos sus seres queridos, a ser siempre el que está al otro lado de un lecho de muerte. Y digo que es una condena porque si se piensa con frialdad lo único que nos permite soportar la ausencia de los que se van es nuestra propia partida. Este razonamiento supera nuestra programación biológica, pero la muerte es lo único que nos libra de pasar una vida vacía en la Tierra cuando ya no están aquellos a los que amamos. Alguien inmortal debe pagar la penitencia de ver como todo lo que ama se marchita y desaparece.

La pregunta entonces es cómo hacer que esa vida limitada tenga algún sentido. Aunque el robot emprende un viaje iniciático para encontrarlo, en un momento dado de la película se da una clave que pasará prácticamente desapercibida el resto del relato; las famosas leyes de la robótica de Asimov. Las leyes son las que siguen. Primero, un robot no puede hacer daño a un humano o por inacción permitir que lo sufra. Segundo, un robot siempre obedecerá las órdenes de un humano, salvo que sean conflictivas con la primera ley. Por último, un robot siempre protegerá su propia existencia en la medida en que no entre en conflicto con la primera y segunda ley.

Si uno reflexiona mínimamente la estructura de estas leyes responden a un código kantiano, un código ético que antepone el servicio a los demás y el valor innegociable de la vida humana al interés personal. ¿Pueden hacer estas leyes que los comportamientos de un robot sean humanos? Quizá un robot con cerebro positrónico ateniéndose a este código ético está dándole un sentido a su existencia. Aunque el foco se pone en los sentimientos y en la propia mortalidad, quizá sea su comportamiento lo que haga de Andrew ser uno de los nuestros. El paso a la mortalidad no es sino la evolución natural de quien ha llevado una vida digna de ser vivida.

Prefiero morir como un hombre a vivir eternamente como una máquina, dice Andrew. Quizá esa sea la cuestión; cómo hacer que nuestra vida tenga sentido. Algunas de las pistas nos las da el robot en su periplo. Eso sí, reconozco que sigo con mi temor. Es posible que este miedo tenga algo que ver con lo que nos ha pasado a muchos, que hemos perdido un poco esas tres reglas que le dan sentido a nuestra existencia. Sin embargo, no hay programación posible. Solo la desazón ante lo finito de nuestra existencia y la esperanza de que en algún momento sabremos llenarla de significado. Habrá que seguir buscando.

LA BUENA, LA FEA Y LA MALA

LA BUENA, LA FEA Y LA MALA

1999 - 2003

THE WACHOWSKI BROTHERS

MATRIX (TRILOGÍA)

(THE MATRIX TRILOGY)

JOSE VALENZUELA

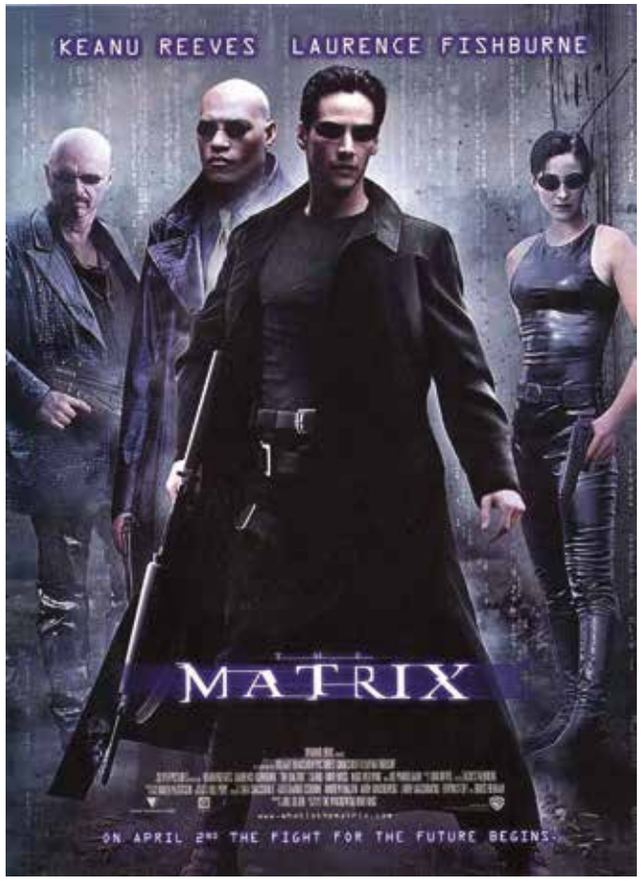
«Esta es tu última oportunidad, después ya no podrás echarte atrás. Si tomas la pastilla azul, fin de la historia. Despertarás en tu cama y creerás lo que quieras creerte. Si tomas la roja te quedarás en el País de las Maravillas y yo te enseñaré hasta dónde llega la madriguera de conejos». (Morfeo en *Matrix*)

Vacilas un instante ante la elección que Morfeo te planta frente a los morros. Elegir entre Matrix o el mundo real.

Tu duda es comprensible. *Matrix* es la referencialidad absoluta, el todo contenido en una película de ciencia ficción, la complejidad del mundo encapsulada en una historia llevada a cabo de forma impecable. No importa cuántas veces la veas, *Matrix* siempre logra atraparte para que no quieras salir de sus redes. En *Matrix* no hay fallos. Su deslumbrante estética bebe de un *ciberpunk* gestado por William Gibson con *Neuromante* y convertido en *anime* por Mamoru Oshii en *Ghost in the Shell*. Su *storyboard* es más propio de un manga que de cualquier película del género hasta la fecha. Y las peleas. Qué decir de esas coreografías de artes marciales de la escuela de Hong Kong acompañadas de un deslumbrante despliegue visual y técnico que han creado un estilo propio. Saboréala como un jugoso trozo de carne, sí, porque a cada mordisco que le das surgen nuevos matices que antes no habías sido capaz de precisar. Ahí está Orwell y la omnipresente vigilancia del Gran Hermano de *1984* o la aparición del conejo blanco de *Alicia en el País de las Maravillas* al que Neo tiene que perseguir. Sí, hay literatura igual que hay grandes dosis de filosofía. *Matrix* te enseña a pensar sobre el mito de la caverna de Platón y sobre la hiperrealidad de Baudrillard y sobre los límites del conocimiento de Kant y sobre la teoría del superhombre de Nietzsche. Incluso hay cabida para reflexionar sobre el papel de religiones como el cristianismo y el budismo. *Matrix* nos presenta un mundo en el que querríamos vivir incluso subyugados por las máquinas porque cada uno de sus fotogramas es de una belleza abrumadora. Haz la prueba. Intenta pensar en solo una escena de *Matrix*. Imposible escoger, ¿verdad? Te gustó la escena con la que empieza este artículo y donde Morfeo da a elegir a Neo entre seguir en Matrix o conocer el mundo real. Te gustó la escena en que Neo y el agente Smith pelean por primera vez. Te gustó la escena del entrenamiento de Neo en el *dojo* virtual. Te gustó la escena donde Neo se retuerce para esquivar las balas. No puedes elegir solo una de la misma forma que no puedes pensar en una Matrix plana. Matrix contiene todo un mundo. Matrix es tu mundo. La decisión correcta es la pastilla azul.

Pero tú vas y eliges la pastilla roja. La felicidad se basa en ignorar la verdad pero los humanos os empeñáis en ser desdichados. Está bien, ¿querías conocer la cruda realidad? Pues prepárate.

Prepárate porque los hermanos Wachowski decidieron que con *Matrix Reloaded* y *Matrix Revolutions* tocaba hacer lo que nunca se debe hacer en una película e intentaron explicar de qué va todo. Todo. Así de sencillo. Mediante escenas como la del Arquitecto y con un lenguaje que te obligará a coger el mando a distancia con la tecla de rebobinar preparada en una mano y la dupla *Diccionario* de la RAE + *Diccionario de filosofía* Ferrater Mora en la otra, los hermanos directores consideraron que los espacios de indeterminación que dan vida a cualquier obra de ficción —lo que no se cuenta en una película y que el espectador aporta de su propia cosecha— eran cosa del pasado y que había que explicarte con precisión de neurocirujano el motivo de la película y su resolución. Papá y mamá no solo



te contarán quiénes son los Reyes Magos, sino que lo harán mientras tu alma cándida necesita alimentarse de esa fantasía y te abochornarán explicándote cómo se emborracharon y te concibieron en el callejón trasero del restaurante al que solían ir a cenar cada viernes. Eso es *Matrix*, o al menos la película de la trilogía de *Matrix*: una primera etapa llena de magia que te hará enamorarte y conciliarte con los ámbitos de la filosofía, la cibernética, la robótica o la neurociencia envueltos en una estética inigualable (aunque inspirada en otras, no nos engañemos), y un descenso en tobogán a los infiernos en el que comprenderás que cualquier tiempo pasado fue mejor y que ya es tarde para borrar de tu mente la imagen del frío mundo al que has sido eyaculado. Que mamá Oráculo te gustaba más cuando se dedicaba a cocinar galletitas que cuando se fue al parque a juguetear con papá Arquitecto es tan obvio como que Neo te empezó a caer mal cuando dejó de ser ese simpático ingenuo y comprendió la naturaleza de todo, todo y todo. Ese fue su pecado —dichosa pastillita— y sin saberlo los hermanos Wachowski construyeron a través suyo la gran alegoría de sus seguidores: nosotros también necesitábamos seguir inmersos en la fantasía de su primera película y no ser escupidos a ese mundo imperfecto que son las otras dos. Eso quisiera ser yo ahora, un feliz ignorante que solo conociera esa obra maestra de la ciencia ficción que es *Matrix* —la primera, solo la primera película— y dedicara su tiempo a elucubrar teorías y pajas mentales sobre las múltiples interpretaciones que ofrece. Pero aquí estoy.

Oh, ¿por qué tomé la maldita pastilla roja? ⁙

2001
STEVEN SPIELBERG
I.A. INTELIGENCIA ARTIFICIAL
(A. I. ARTIFICIAL INTELLIGENCE)

OLGA AYUSO

UN ÚLTIMO DÍA, UNA ÚLTIMA VEZ

«Necesitaría mil vidas para expresar con palabras el amor que siento por ti y, sin embargo, me sobraría un minuto para verte por última vez». Esto no es cine: es teatro. Lo dice *Antígona. Siglo XXI*, la Antígona que creó Isidro Timón y que se transformó en una crítica social. *Inteligencia artificial* también la tiene. Pero, sobre todo, habla de amor y habla de deseo.

Y de tristeza. Porque *Inteligencia artificial* es una película profundamente triste. Aunque el niño que no es niño y que es un robot, o un muñeco, te cargue los nervios y aunque el niño real te desespere más todavía y comprendas a la madre que quiere volver a tener un hijo en un mundo en el que la posibilidad de tener descendencia está muy restringida y que ve como el que pudo parir está como un vegetal desde hace muchos años. Más allá de una ciencia que, sin embargo, sí es capaz de crear seres que sientan. Niños en serie que sean capaz de establecer un vínculo único, imperecedero y rabioso con la persona que piensan que es su madre.

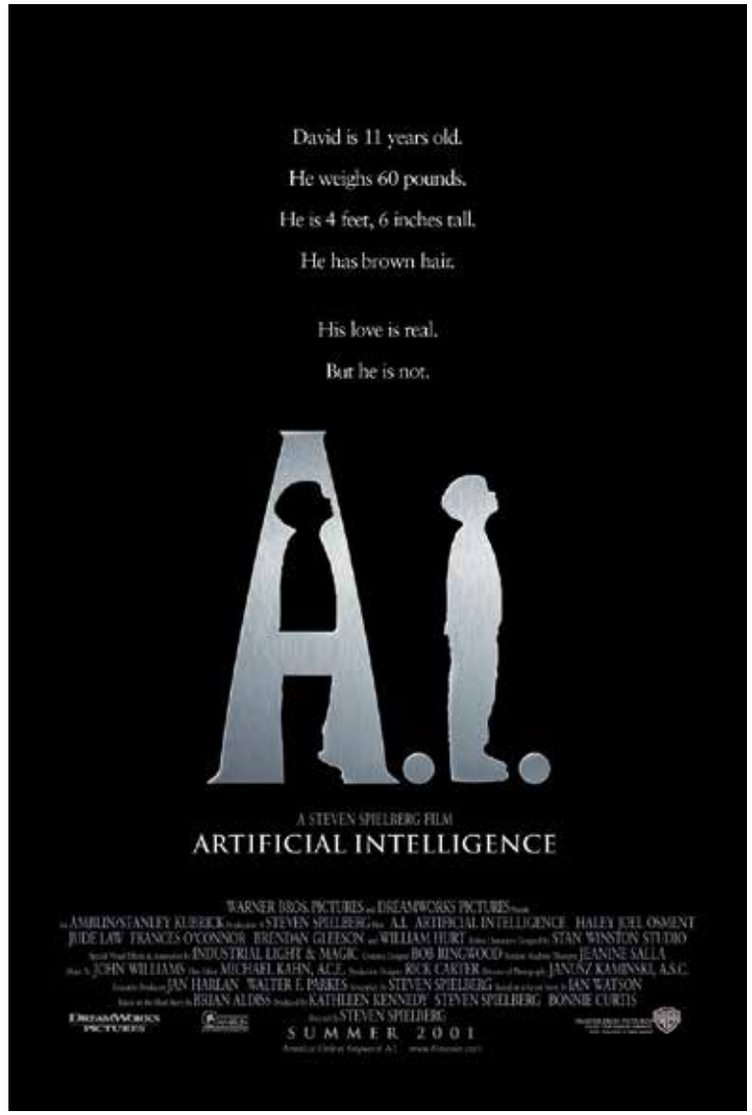
Una madre que le abandona, en un bosque, a David, porque el robot niño se llama David, para evitar que lo destruyan. Como hace el cazador con Blancanieves. Aléjate de las ferias de la carne, donde se mata a los mecas defectuosos. O no. Estamos en el siglo XXI: el calentamiento global ha producido el deshielo. Muchas ciudades han desaparecido: Nueva York, pero no Nueva Jersey; Ámsterdam, Venecia. No hay mano de obra. La construyen: son los meca, que sirven lo mismo para dar placer mejor que cualquier ser humano que para trabajar como niñeras. Y los orga (la gente real, con huesos, venas, pasiones, celos e inseguridades) los desprecian. Un científico crea un robot inmortal que puede sentir y se lo entrega a una familia que, después, verá como su hijo recupera la salud. Y el niño artificial ya no hace falta, porque da miedo.

Inteligencia artificial es un cuento. Un cuento que iba a hacer Kubrick pero que legó a Spielberg antes de morir. Y qué hubiera hecho Kubrick, se preguntan. Pues miren: no lo sabemos. Porque esta película es de Spielberg. Y él nos cuenta un cuento, o varios. El del robot que quiere conseguir algo inalcanzable: ser lo que no es. Como nosotros, siempre. El del gigoló que asume su existencia (yo soy, dice Jude Law: «yo soy, yo fui». Y, como pasa en *Blade Runner*, lo único que al final separa a los humanos de los animales es la conciencia de muerte: saber que te vas a morir y que, a menudo, no te importe salvo cuando estás cerca del final). La supervivencia. La discriminación (todos se van a empeñar en demostrarte que eres diferente, que no eres como ellos). El poder de la masa enfervorecida, que anula al individuo y lo transforma en un monstruo. Las motivaciones ocultas cuando queremos crear. La búsqueda de un dios. La necesidad de ser dios. Y, en medio de todo eso, el Hada Azul de Pinocho y un osito Teddy que en realidad es Pepito Grillo.

Cuando uno es capaz de amar, también es capaz de sentir miedo. David está lleno de miedo: miedo a no ser único. Miedo a no poder volver a ver a Mónica («mami, te quiero»; «mami, odio a Teddy» —porque es un robot y yo no quiero serlo y él me recuerda aquello que soy—). El miedo a no ser correspondido. Por eso quiere ser un niño: para que Mónica pueda amarlo.

Han pasado dos mil años. Y hay más robots, evolucionados, que buscan la memoria de los robots que fueron. «¿Cómo puede uno distinguir las cosas reales de las que no lo son?». Eso se pregunta David, eso le pregunta David a Teddy, en *Los superjuguetes duran todo el verano*, el cuento de Brian Aldiss en el que Kubrick se inspiró. «Las cosas reales son buenas».

Las cosas reales a veces son terribles. ⁜



ELLOS ME OBLIGARON

A HACERLO

2001
RICHARD KELLY
DONNIE DARKO
(DONNIE DARKO)

OLGA SOBRIDO

Donnie Darko está enfermo. Se despierta en mitad de una carretera, no sabe cómo ha llegado hasta allí. Esquizofrenia paranoide. Sonambulismo. Tiene unas notas estupendas y es mucho más inteligente que la media, pero le van a subir la medicación. No está funcionando. Está loco, él sabe que está loco. Puede ver la preocupación en la cara de sus padres. «¿Qué se siente al tener un hijo que está loco?». Y luego está lo del conejo. No lo comentes por ahí. Un escalofriante conejo antropomórfico, Frank, le despierta por las noches. Le anuncia el apocalipsis. 28:06:42:12. Faltan 28 días, 06 horas, 42 minutos y 12 segundos para el fin del mundo. Para el fin del miedo y del amor. Para el final del tiempo y de llevar este estúpido disfraz de humano.

¿Qué sabes sobre viajes en el tiempo?

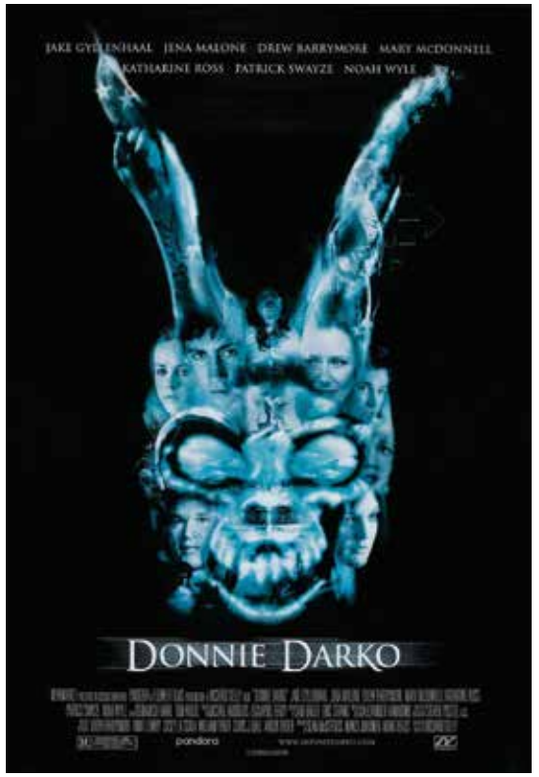
De la nada, en mitad de la noche, un motor de avión cae sobre la casa y destruye su habitación. Deberías estar muerto, Donnie. Pero despierta en un campo de golf. Ha escapado de la muerte gracias al conejo. Se ha pasado la noche siguiendo a Frank. Y ahora tiene que obedecerle para conocer su plan maestro. Tiene que obedecerle o se quedará solo.

Pero ¿de dónde ha salido el motor del avión? Nadie lo sabe. No ha habido ningún accidente aéreo. No se ha desprendido de ningún aparato.

La película, rodada en 2001, no pudo ser estrenada en cines en su momento debido a los atentados del 11 de septiembre, pero el DVD y el boca a boca la convirtieron en una cinta de culto. Su ambiente sombrío, los efectos especiales y la cuidada banda sonora ochentera (Tears for Fears, Joy Division, INXS, The Church, Echo & the Bunnymen...), además, le han valido la inclusión en este volumen. Y porque el filme plantea —o más bien insinúa— varios de los grandes temas de la ciencia ficción: universos paralelos, viajes en el tiempo, la paradoja de la predestinación, extraños superpoderes...

La línea entre el miedo y el amor

Por supuesto, hay una chica. Ella también tiene problemitas. Y los dos tarados se atraen irremediablemente. Ella escucha sus rollos. Los entiende. En realidad solo quieren estar juntos. Y besarse. Pero para besarse esperan al momento preciso —otra vez el tiempo—, un momento en que el beso les recuerde lo bonito que puede ser el mundo. El amor, opuesto al miedo, es otro de los temas fundamentales del filme. El miedo a estar solo, a haber perdido la cabeza, a la muerte, a la inexistencia de dios. Miedos que nos atenazan a todos sin necesidad de que un perturbador conejo nos susurre por las noches. En el otro extremo aparece el amor, y todos los sacrificios que implica: el amor de los padres hacia Donnie, el del protagonista por la chica, el amor por la literatura, por la verdad. El amor y el miedo guían al protagonista a través de las circunstancias de su vida para que cumpla con su destino.


JAKE GYLLENHAAL JENA MALONE DREW BARRYMORE MARY MCDONNELL
KATHARINE ROSS PATRICK SWAYZE NOAH WYLE
DONNIE DARKO
pandora

Todas las criaturas de este mundo mueren solas

Hay otra loca en el pueblo. Abuela Muerte. Es una vieja que cruza la carretera sin mirar antes a ambos lados. Parece ajena a la realidad. Probablemente vive con treinta gatos. Esta señora, de la que dicen que tiene ciento un años, y a la que conocen por el tétrico sobrenombre de Abuela Muerte, resulta ser la autora de un libro, *Filosofía de los viajes en el tiempo*, que está íntimamente relacionado con lo que le está sucediendo a Donnie. Este libro, que en la película solo se menciona de pasada y puede encontrarse en internet a poco que se busque, explica el quid de la película. El universo tangencial. El universo primario. El vehículo. El portal. El artefacto.

¿Por qué llevas ese estúpido disfraz de humano?

El tiempo es semisólido. Transparente. Gelatinoso. Trazas de tiempo salen de nuestro plexo solar como una flecha hacia nuestro futuro próximo. Puedes verlas si te fijas, si eres Donnie Darko. Y si las sigues, a veces pueden llevarte hasta ese lugar del armario donde tu padre esconde su pistola. Pero si las ves, podrías evitarlas, podrías cambiar los acontecimientos. Lo cual es imposible. A no ser que seas dios.

Y si pudieras viajar atrás en el tiempo, ¿no cogerías todas las horas de dolor y tristeza y las cambiarías por algo mejor? ⁜

BALAZOS A RODABRAZO

2002
KURT WIMMER
EQUILIBRIUM
(EQUILIBRIUM)
IVAN GALIANO

Imaginen que están a punto de rodar una película de acción. Pero además emplazada en un entorno de ciencia ficción. Ahora imaginen que tienen en sus manos invertir el presupuesto de esa película en un rasgo técnico indispensable para su éxito. Seguramente la gran mayoría coincidirían en lo mismo: efectos especiales digitales. Qué diablos, si les hubiera propuesto el mismo experimento y solo dijéramos «ciencia ficción» o «acción» probablemente la respuesta sería la misma. Y este es un vicio recurrente. Infinidad de obras de los dos géneros —o con los dos— han tirado por el camino de la espectacularidad, la explosión y el exceso a base de insertar efectos y fondos generados por ordenador.

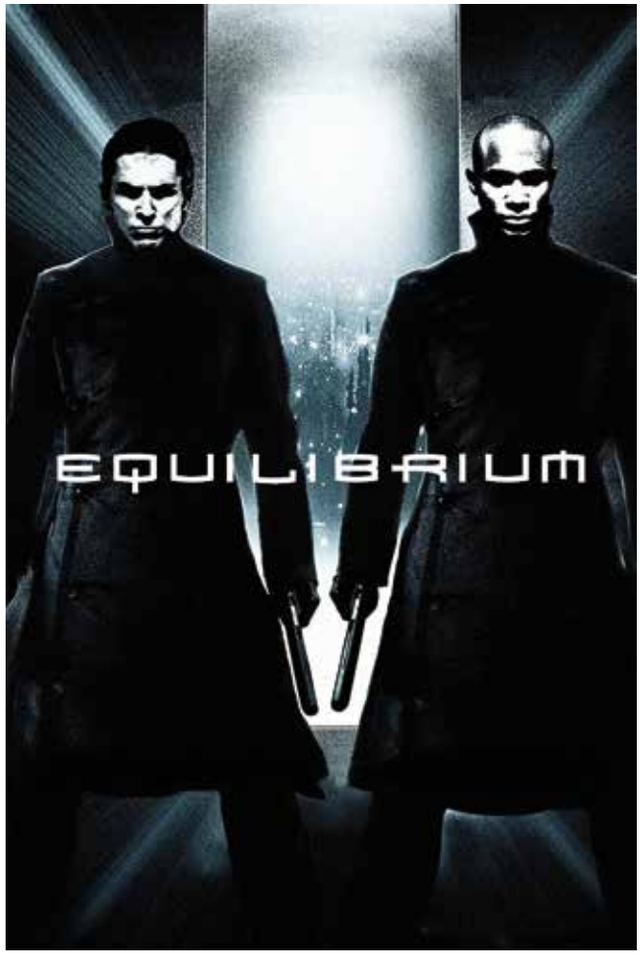
Si la ciencia ficción nos permite reflexionar sobre el futuro, ¿por qué no plantearse una visión futurista, de cómo sería la acción violenta en el futuro? Vale, de acuerdo, nos han contado que habría cíborgs policías, espadas láser, poderes mutantes y toda una serie de ingenios de apoyo tecnológico al noble arte de partirse la cara con los malos. Pero así como la ciencia ficción como género ha imaginado el futuro tanto en sus aspectos tecnológicos (naves espaciales, armas de energía, ingeniería genética…) como en sus aspectos sociales (socioficciones apoyadas o no en esos elementos tecnológicos), nadie nos había contado cómo podría evolucionar la técnica de derrotar a un rival en un conflicto violento sin pasar por un fusil más grande y más chungo. Esto es, nadie se había inventado un arte marcial de ficción.

Concedamos que existen algunos precedentes. Stephen Chow se había inventado cosillas en *Shaolin Soccer* y *Kungfundidos*, siempre desde el campo de la comedia. Y algunas producciones chinas, tiempo atrás, se habían inventado estilos basados en artes marciales reales. Pero muchas de estas escuelas —y más con el paso del tiempo— acabaron acudiendo a la inserción de efectos digitales. Y el caso que nos ocupa precisamente evita eso, en un paroxismo de la violencia exótica que podría interpretarse tanto como un caso de ingenio único o como una fantasía de poder adolescente. Película de acción emplazada en una sociofícción futurista, *Equilibrium* presentaba la invención de un arte marcial, el *gun kata*, una disciplina física y mental que maximizaba la habilidad con las armas de fuego.

Las armas de fuego que se usaban eran completamente corrientes (pistolas automáticas y semiautomáticas, uzis, subfusiles, escopetas y rifles) y no tenían ningún avance futurista respecto de las actuales. La gracia estaba en la pericia *flamboyante* a la hora de manejarlas. Así, un tiroteo ya no era cosa de apuntar, disparar, buscar cobertura y recargar, sino que era algo alrededor de lo cual se elaboraban técnicas marciales a partir de estadísticas, convirtiéndolo, pues, tanto en arte como en ciencia. Visualmente, el *gun kata* tomaba una parte de los principios del kárate (postura, equilibrio, eliminar al adversario de un solo golpe), un poco de las dinámicas de los tiroteos del cine occidental de acción, otro poco de las acrobacias de las *wu xia* chinas y algo de pose con estilazo. Porque, evidentemente, aquí se había venido no solo a dejar a los enemigos como pedazos de gruyere ambulantes, sino a molar muy fuerte.

Otra de las invenciones curiosas del *gun kata* era el usar el arma de fuego como arma de cuerpo a cuerpo. Si el enemigo quedaba a distancia de melé tenía la opción tanto de dispararle a quemarropa como de zurrarle con la culata. Pero no como si fuera una vulgar cachiporra, no, sino con gracia, con *flow*, casi bailando. El mejor ejemplo de esto es el combate en el que el protagonista y el *boss* final pugnan por ser el primero en dispararle un balazo a bocajarro al otro, mientras se van desviando las manos que empuñan las armas con la mano libre.

El diseñador de semejante disciplina marcial de ficción es el propio director de la película, Kurt Wimmer, que además fue guionista de películas de acción —no se rían, por favor— como *Ultraviolet*, *Salt*, *Desafío Total* (el *remake*). Comenta que diseñó todo el sistema del *gun kata* en el jardín de su casa —segundo lugar favorito de los americanos después del garaje en los que construir las ideas de un millón de dólares— y que cuando se lo mostró al futuro



coreógrafo de la película no estaba muy seguro de cuán ridículo estaba siendo. Pero el coreógrafo, Jim Vickers, debió de ver la originalidad del asunto y ambos se pusieron a la labor de convertirlo en la joya de la corona de la película. El resultado produjo una escenografía de acción diferente de la habitual: siendo los tiroteos normalmente una ensalada de tiros con saltos en plancha y los actores apretando los dientes, aquí todo se ejecutaba con bellos ejercicios de danza y acrobacia con planos aéreos que destacaban perfectamente el paradigma del *gun kata* ante el espectador.

Por desgracia, no se puede decir que Wimmer estuviera igual de inspirado con el guion. Porque estas entretenidas piezas de acción están insertas en una historia bastante menos original: tomaba elementos obvios de *1984* y *Un mundo feliz*, para elaborar una sociofícción futurista donde la gente evita las emociones y la cultura y el arte son perseguidas. También la estética del vestuario recordaba demasiado a *Matrix* —que había llegado pocos años antes al público—. Si lo genial de todo este asunto era el *gun kata*, ¿por qué dedicarle casi toda la película a ver como Cristian Bale recupera unas emociones olvidadas? ¿Para qué construir todo un diálogo de lo ético en el mundo y la importancia de la comunicación y la empatía para luego arreglar el mundo a balazos? Quizás hubiera sido mejor construir la historia alrededor de su original arte marcial, como hicieron en su día excelentes películas chinas de artes marciales como *Las 36 cámaras de Shaolin* o *Discípulos de la cámara 36*. Y así explorar y explotar más a fondo la parte más auténtica y original de *Equilibrium*. ⁜

LAS PREGUNTAS AUSENTES

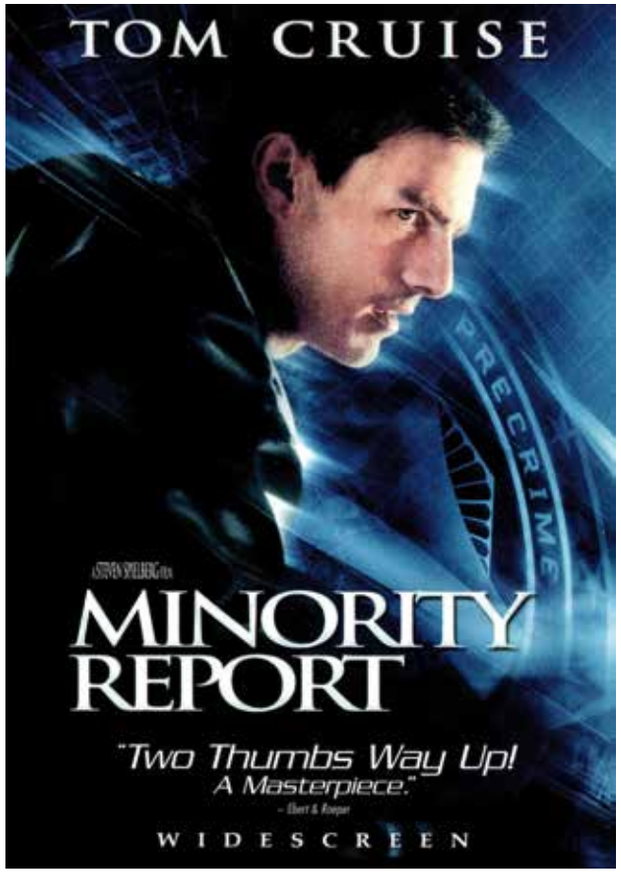
2003
STEVEN SPIELBERG
MINORITY REPORT
(MINORITY REPORT)
KIKO LLANERAS

¿Y si la policía pudiese predecir los crímenes antes de que se cometan? En el año 2054, eso es lo que han logrado en Washington D. C. con la unidad Precrimen. Gracias a las visiones de tres seres nacidos con poderes psíquicos —un rastro del imaginario de Philip K. Dick, autor del relato original en el que se basa la película—, la unidad Precrimen puede ver los asesinatos antes de que ocurran y actuar para evitarlos. El sistema es infalible y la ciudad vive ahora libre de homicidios. Los (no) perpetradores son detenidos y encarcelados antes de cometer crimen alguno.

Tejiendo alrededor de esta premisa fascinante, Steven Spielberg hace de *Minority Report* un *thriller* trepidante. Una cinta que arranca con una secuencia vertiginosa marca de la casa, con un héroe entregado a su rutina heroica, volando literalmente para evitar un asesinato contrarreloj, con un cronómetro que se detiene cerca del límite —0:01— y unas tijeras acariciando a su víctima. A partir de ahí la trama avanza siempre ágil, mezclando un relato detectivesco y escenas de acción, sobre un escenario de ciencia ficción.

Una de las virtudes de *Minority Report* es, de hecho, su capacidad para dibujar un futuro creíble. Spielberg pidió a varios expertos en futurismo y tecnología que imaginasen la sociedad del siglo XXI y el resultado es uno de los mejores «futuros cercanos» que hemos visto en el cine. El 2054 de *Minority Report* nos asoma a una ciudad próspera, aunque desigual, una ciudad de urbanismo denso y vertical, pero salpicada todavía de edificios de ladrillo. Sus ciudadanos viven inundados en publicidad intrusiva, a la vez que enfrentan un dilema que conocemos bien: la tensión entre seguridad y control gubernamental. Durante el metraje vemos desfilar tecnologías variadas que siempre resultan plausibles. El *software* finge ser un objeto, las pantallas se tocan y los recuerdos se invocan con hologramas. Los coches circulan sin piloto, diminutos robots hacen trabajo policial, y una anciana se entretiene con una mezcla de jardinería e ingeniería genética.

Sin embargo, y a pesar de sus virtudes, la película siempre me dejó un sabor agridulce. *Minority Report* pudo ser ciencia ficción de ideas —la mejor— en lugar de un *thriller* de acción, si Spielberg hubiese explorado los ángulos más oscuros de la trama. Bajo la premisa inicial se esconden preguntas terroríficas que apenas se insinúan en la película. Empezando por la fundamental: ¿puede alguien ser culpable de un delito que aún no ha cometido? Un personaje intenta sembrarnos dudas en el arranque, cuando señala que Precrimen no ve realmente el futuro —porque «no es el futuro si tú lo evitas»—, y



entonces pregunta (¡nos pregunta!) si no es eso una paradoja fundamental. Por supuesto, lo es.

Tampoco hay apenas referencias al dilema entre determinismo y libre albedrío, que es el gran hielo bajo el iceberg. ¿Dónde queda el libre albedrío en un universo predecible? Aunque este tema sí aparece en el relato de Philip K. Dick —siempre dispuesto a poner en cuestión la autonomía de los seres humanos—, está ausente en la película. No se trata solo de una curiosidad filosófica, sino que abre grietas en la historia. Cuestiona, por ejemplo, la necesidad de castigar a los potenciales criminales. ¿Es necesario que Precrimen castigue a los no perpetradores? Si podemos evitar sus crímenes, ¿por qué no enviarlos de vuelta a su casa una vez detenidos? Las condenas, si son innecesarias, serían solo una forma institucionalizada de venganza.

La única cuestión central en la película tiene que ver las predicciones fallidas de Precrimen, pero ni siquiera en ese caso se aborda su arista más difícil: ¿sería legítimo emplear el sistema aunque no fuese completamente infalible? La película asume como un axioma que si Precrimen no es infalible entonces no puede usarse. Pero alguien, quizás un villano mejor y más sofisticado, debió enunciar el dilema más incómodo de todos: ¿cuántos inocentes es legítimo condenar para salvar a un millón de inocentes? Es una pregunta de ficción, que nos parece artificial y de juguete, hasta que caemos en la cuenta de que nuestro sistema de justicia la enfrenta cada día.

En definitiva, creo que Spielberg eligió huir de la oscuridad y eso hizo de *Minority Report* una buena película en lugar de una obra maestra. Es algo que el genio sufre desde final de los noventa, cuando decidió (o se dice que decidió) que ya solo rodaría las películas que quería que viesen sus hijos. Desde entonces su cine quizás gusta más a los padres, pero menos a todos los demás. ⁜

EL DIOS PLATÓNICO

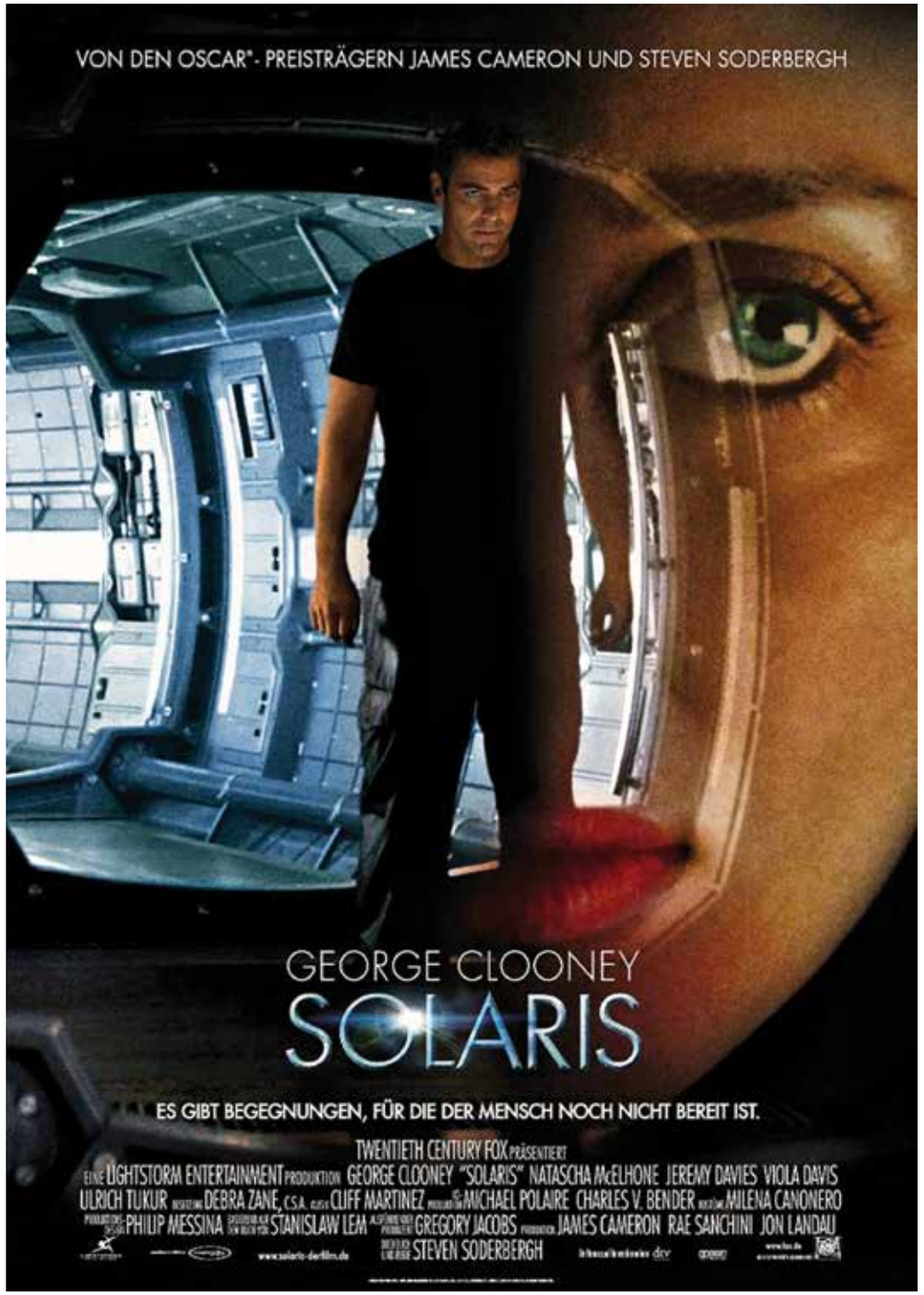
2002
STEVEN SODERBERGH
SOLARIS
(SOLARIS)
CRISTIAN CAMPOS

Dice el tópico que *Solaris* es la novela de ciencia ficción que debe leer todo aquel al que no le guste la ciencia ficción. Su atractivo reside en buena parte en el ente que da título al libro, una forma de vida del tamaño de un planeta, similar a un mar gelatinoso y cuya naturaleza resulta totalmente indescifrable para los miles de científicos que han dedicado décadas de esfuerzo a su análisis. Décadas tras las cuales solo se ha conseguido abarrotar las estanterías de las bibliotecas de la Tierra con miles de libros que describen las formas y los patrones de las exóticas erupciones de Solaris sin aproximarse ni por asomo al porqué de sus deseos y motivaciones. Si es que los tiene. Solaris es, en este sentido, uno de los pocos alienígenas verdaderamente ajenos, extraños e incomprensibles de la ciencia ficción. El Solaris de Stanislaw Lem puede ser tanto un demonio juguetón y omnipotente como una deidad primigenia e indiferente. Quizá tan solo una bacteria colosal pero medio lela que escupe salvas de plasma al azar, incapaz de controlar sus propios poderes. Probablemente, nada de eso.

A Steven Soderbergh, sin embargo, no le interesa tanto Solaris como el efecto de sus *actividades* —por llamarlas de alguna manera— en los seres humanos que lo estudian. Solaris parece rebuscar en los rincones más inaccesibles y doloridos de la psique humana y replicar las personas del pasado con las que estos tienen algún tipo de cuenta pendiente. En el caso del protagonista Chris Kelvin, su mujer Rheya. Con una particularidad. La Rheya fabricada por Solaris no es la misma Rheya que se suicidó años atrás en la Tierra después de que Chris la abandonara, sino una copia fabricada a partir de los recuerdos de este. Una Rheya que almacena recuerdos de su vida en común con Chris pero que carece de los vínculos emocionales que los seres humanos asociamos a ellos. Una fotocopia parcial que, en el caso de Rheya, acaba tomando conciencia de su condición de réplica. Solaris es un dios platónico en el sentido de que los replicantes que fabrica a partir de los recuerdos almacenados en la memoria de sus víctimas son tan solo una sombra del ser humano al que pretenden imitar. Pero ¿quién es el valiente capaz de desprenderse emocionalmente de una falsificación que coincide a la perfección con los recuerdos que almacenamos de la persona original?

Si alguna vez se escribiera una lista de las cien películas más infravaloradas de la historia del cine, el *Solaris* de Soderbergh debería figurar en sus puestos más altos. Tantas son las preguntas que plantea la película que haría falta una docena de libros como este para responderlas en profundidad. ¿Qué es lo que nos convierte en humanos? ¿Nos enamoramos de personas reales o de la imagen que tenemos de esas personas? Un dios capaz de arrebatarte la realidad y concederte todos tus deseos, ¿te está abriendo las puertas del Edén o condenando al infierno de una farsa? No son preguntas originales: son las mismas de *Origen*, *Matrix* o *Blade Runner*. Pero en *Solaris* esas preguntas no se plantean desde el terreno de la filosofía, es decir de la racionalidad, sino desde el de las emociones.

Al final de la película, y tras caer en las profundidades de Solaris, Chris le pregunta a Rheya si está muerto o vivo. Ella le responde que ya no necesita pensar en esos términos porque están juntos. Y añade: «Todo queda perdonado». El paraíso de Chris no es un prado infinito y permanentemente en flor en el que leones y gacelas conviven en armonía, sino una nueva oportunidad con Rheya. Un paraíso cotidiano, mucho más humano que divino, junto al amor de su vida: el que escogeríamos la mayoría de los seres humanos si la elección dependiera de nosotros. Poco antes de esa escena, Soderbergh ha replicado en un plano el fresco de Miguel Ángel *La creación de Adán*. El que quiera encontrar cristianismo en *Solaris* lo hallará sin demasiadas dificultades. Pero *Solaris* no es tanto una película religiosa como melancólicamente romántica. La clave, por supuesto, está en el poema de Dylan Thomas que Chris y Rheya recitan una y otra vez: «Aunque se vuelvan locos estarán cuerdos / aunque se hundan en los mares se volverán a levantar / aunque se pierdan los amantes no se perderá el amor / y la muerte no tendrá dominio». ⁙


VON DEN OSCAR®- PREISTRÄGERN JAMES CAMERON UND STEVEN SODERBERGH
GEORGE CLOONEY
SOLARIS
ES GIBT BEGEGNUNGEN, FÜR DIE DER MENSCH NOCH NICHT BEREIT IST.
TWENTIETH CENTURY FOX PRÄSENTIERT
EINE LIGHTSTORM ENTERTAINMENT PRODUKTION GEORGE CLOONEY "SOLARIS" NATASCHA McELHONE JEREMY DAVIES VIOLA DAVIS
ULRICH TUKUR DEBRA ZANE, C.S.A. CLIFF MARTINEZ MICHAEL POLAIRE CHARLES V. BENDER MILENA CANONERO
PHILIP MESSINA STANISLAW LEM GREGORY JACOBS JAMES CAMERON RAE SANCHINI JON LANDAU
STEVEN SODERBERGH

TODO EMPIEZA CON UNA CAJA

2004
SHANE CARRUTH
PRIMER
(PRIMER)
PEDRO TORRIJOS

Primera iteración

Primer es una película sobre viajes en el tiempo.

Pero no es una película convencional sobre viajes en el tiempo. Para empezar, es una película con un presupuesto verdaderamente ridículo —apenas siete mil dólares—, rodada con actores no profesionales y en escenarios de andar por casa. Literalmente: gran parte del metraje está filmado en la casa del propio Shane Carruth, que aparte de ser el primer filme que dirigía y de reservarse uno de los papeles protagonistas, se encargó del guion, la producción, el montaje y hasta de la banda sonora.

El planteamiento es bastante sencillo: dos ingenieros, Aaron (Carruth) y Abe (David Sullivan) tienen un trabajo diurno dentro de una gran compañía, pero por las tardes dirigen un minúsculo negocio paralelo. Uno de esas empresas que, en la mejor tradición de la electrónica americana, tiene su sede y su fábrica en un garaje, concretamente en el garaje del propio Aaron. Allí, junto a otros dos compañeros, fabrican y venden componentes electrónicos, empleando el dinero que obtienen para financiar sus propios proyectos.

El caso es que una noche, y de forma accidental, los dos amigos descubren un mecanismo para viajar en el tiempo. Pero claro, *Primer* no es una película convencional sobre viajes en el tiempo y su presupuesto es ridículo, así que no asistiremos a ningún despliegue de efectos especiales. De hecho, *Primer* no tiene efectos especiales y el mecanismo no es un gran artefacto de avanzadísima tecnología ni un hermético túnel en unas enormes instalaciones secretas ni tampoco un DeLorean con chasis de aluminio alimentado por un condensador de fluzo. En *Primer*, la máquina del tiempo es una caja.

Segunda iteración

—Tienes que explicar cómo funciona la caja.

Primer es una película sobre viajes en el tiempo. Pero no es una película convencional sobre viajes en el tiempo. La caja no tiene un dial que apunta a cualquier instante del pasado o el futuro. La caja es como un agujero de gusano: solo puede viajar a un punto preciso del pasado. Al momento concreto en el que la caja se puso en funcionamiento.

—Ahora es cuando desarrollas el concepto: Aaron y Abe fabrican la caja con el tamaño justo para que quepan dos personas.

Aaron y Abe fabrican la caja y la guardan en un trastero. Es una caja con el tamaño justo para que quepan dos personas.

—No deberías desviarte. Sabes que no deberías desviarte: Una vez activada la caja, Aaron y Abe se esconden en un hotel durante seis horas.

Una vez activada la caja, Aaron y Abe se esconden en un hotel durante seis horas. Allí consultan el mercado bursátil y apuntan las acciones que más han subido en ese tiempo. Después vuelven al trastero y se meten dentro de la caja.

Tercera iteración

—Primer es una película sobre viajes en el tiempo.

Primer es una película sobre viajes en el tiempo. Pero no es una película convencional sobre viajes en el tiempo. Trata de dos ingenieros que descubren accidentalmente un mecanismo para viajar en el tiempo y fabrican una caja con él.

—(Las repeticiones van a alarmarle).
—Pero tiene que ser exactamente igual que sucedió.
—(¿Estás seguro? Ya tenemos unas cuantas desviaciones).
—Hay que seguir: Aaron y Abe permanecen dentro de la caja exactamente seis horas.

Aaron y Abe permanecen dentro de la caja exactamente seis horas. De esta manera, aunque su tiempo subjetivo avanza seis horas, cuando salen de la caja se encuentran exactamente en el mismo instante en el que la activaron. Seis horas antes. Así, mientras sus otros yoes consultan el mercado bursátil, los nuevos Aaron y Abe invierten en las acciones que ya saben que van a darles beneficios.

Tras el éxito del experimento, los dos amigos deciden volver a meterse en la caja.

Quinta iteración

Has comprado un libro que se llama *Jot Down 100 Ciencia Ficción. Cien películas imprescindibles*.

—(¡¿QUÉ?!)
—Sabía que iba a pasar esto. La ambición lo destruye todo. El dinero lo destruye todo. Por muy matemático y muy preciso que sea el mecanismo. La amistad. La propia vida. Todo se va a la mierda.
—(¿Pero quién ha construido otra caja? ¿Cuándo?)
—Ya no importa. No deberíamos habernos cruzado. Por eso había que esconderse en el hotel, para no cruzarnos. Intervenir en las líneas temporales de los otros trae consecuencias imprevisibles.
—(De los otros no…, de nosotros misMos. KaDA nueva versión es…más y más…degra…degradada. A mÍ…me cuesta esKribir con…normalidad).
—(¿Y cómo sabemos si no ha construido una caja incluso antes? ¿Cómo sabemos que no hizo el descubrimiento mucho antes y no se lo dijo a nadie?)
—Sencillamente no lo sabemos. No sabemos si hay otra caja.

Novena iteración

Has ido a la librería y has comprado un libro que se llama *Jot Down 100 Ciencia Ficción. Cien películas imprescindibles*. Cuando llegas a casa, lo has abierto por la página 192. Es un artículo sobre la película *Primer*.

Se llama: *Todo empieza con una caja.* ⁜

ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND

2004
MICHAEL GONDRY
OLVÍDATE DE MÍ
(ETERNAL SUNSHINE OF THE SPOTLESS MIND)
DIEGO CUEVAS

Ahora es tu turno, te toca agarrar una pala y excavar en la memoria hasta recuperar un cadáver. Olvida este libro por un momento para hacer un pequeño esfuerzo, inmediato pero doloroso: trata de recordar todo lo posible sobre aquella persona que en cierto momento te destrozó la vida, aquella cuya ausencia le robó sentido al mundo, la que te acuchilló en una librería. O la que nunca llegó a hacerlo por más que te ofreciste como diana, aquella que jugó a trucos de magia para acabar quemando las cartas. Rememora tu peor relación y tus sentimientos cuando todo se rompía, cuando te desengañaste. Revisita las peleas, los gritos, su cepillo de dientes, el amor, el odio, el adiós, la casa vacía, la cama abandonada, el apetito ausente, el insomnio implacable y el repasar mentalmente el significado de cada palabra pronunciada. Recuenta las lágrimas, los coches estrellados, las casas que se han derrumbado. Recuerda cuando te humillaste, recuerda tu derrota y tu ira. Recuerda tu miseria. Todos hemos estado allí y todos tenemos a alguien así, ejerciendo de detonador de sentimientos, agazapado en nuestra memoria. Una persona con cara, una persona real, que se ha quedado a vivir en nuestro pasado aunque no forme parte de nuestro presente. Alguien dijo que el amor es la fuerza más poderosa del mundo pero ese alguien no tenía ni puta idea, porque la realidad es que el desamor lo es aún más.

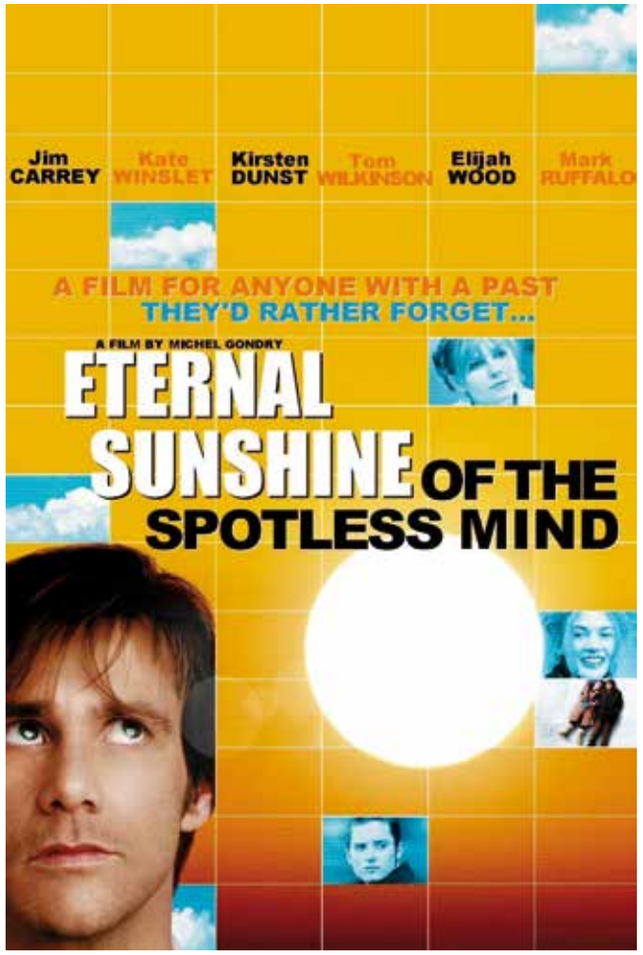
Imagina que puedes agarrar ese dolor que se lamenta cuando lo revisitas y suprimirlo. Fantasea con la posibilidad de eliminar de la memoria a esa persona ausente que hace un momento te ha congelado de nuevo. Probablemente lo harías.

¿Y quién serías entonces?

Eternal Sunshine of the Spotless Mind roba su título original (el español ¡*Olvídate de mí!* es tan desafortunado que vamos a pretender también que lo hemos olvidado por completo) de un verso del poema *Eloisa to Abelard* de Alexander Pope, pero todo lo demás es un ejercicio magistral hijo de la imposible pareja formada por un mañoso director francés llamado Michel Gondry y un virtuoso guionista estadounidense bautizado Charlie Kaufman. La premisa de la obra se construye alrededor de una empresa de nombre revelador, Lacuna Inc, que ofrece un servicio inusual: borrar recuerdos. Un punto de partida con una cantidad inabarcable de posibilidades y un Kaufman que decide escoger la, en apariencia, más pequeña e ínfima de ellas: aquella que sitúa el epicentro del terremoto en una expareja, Joel y Clementine, que ha planeado borrarse mutuamente, extirparse por completo. Es la elección para articular una trama menos evidente y acaba convirtiéndose en la mejor posible, en un puñetazo emocional propiciado por un mecanismo fantástico del género.

Sorprende que funcione la elección del *casting*, no tanto por Kate Winslet sino por considerar que Ace Ventura puede cargar con este personaje. No sorprende tanto que Gondry, uno de los más hábiles creadores visuales, descargue una tormenta de ingenio a la hora de forrar la imagen con trucos de prestidigitador fabuloso poseído por un juguetero inspirado. Fascina la capacidad de Kaufman para encajar un libreto brillante desordenando la narración y obligando al espectador a utilizar el color del pelo de un personaje como faro para situarse en el tiempo y en las emociones.

El triunfo es aferrarse a un género fantástico para reinventar la película romántica sin ninguna concesión a la repostería. Es utilizar una ficción para contar una historia cuya amargura se saborea por cercana. Es atravesar una puerta que conduce directamente a la cabeza de Joel donde las discusiones estrellan automóviles contra el escenario, los amantes sin rostro tienen una espalda a sus espaldas, las paredes se resquebrajan cuando la relación se desmorona y refugiar a la persona amada entre los propios recuerdos para huir del borrado implacable significa contaminar estos con su presencia. Clementine le pide a Joel que la esconda en su humillación y él la arropa en una masturbación adolescente interrumpida por su madre, en esos detalles radica su grandeza. Una fábula que podría ser firmada por un Philip K. Dick con el corazón hueco y el cajón de los medicamentos rebosando antidepresivos.



Lo desgarrador de *Eternal Sunshine* es su naturaleza realista, que el destino de sus personajes, Joel y Clementine e incluso los secundarios, sea una tragedia evidente. El saber que una relación está condenada al fracaso no les impide dejarse arrastrar. El hecho de que dos personas cuyos antecedentes les han sentenciado acepten volver a encontrarse en un tren que descarrilará. Porque el desamor es la fuerza más poderosa del mundo, porque las personas no pueden evitar tropezar continuamente con la misma piedra cuando el corazón ejerce de brújula. Por eso *Eternal Sunshine* resulta tan cercana que duele, porque la naturaleza humana tiene un comportamiento tan ajeno a la lógica racional que ella misma es lo que realmente debería de considerarse ciencia ficción. ⁜

2005
JOSS WHEDON
SERENITY
(SERENITY)
BARBARA AYUSO

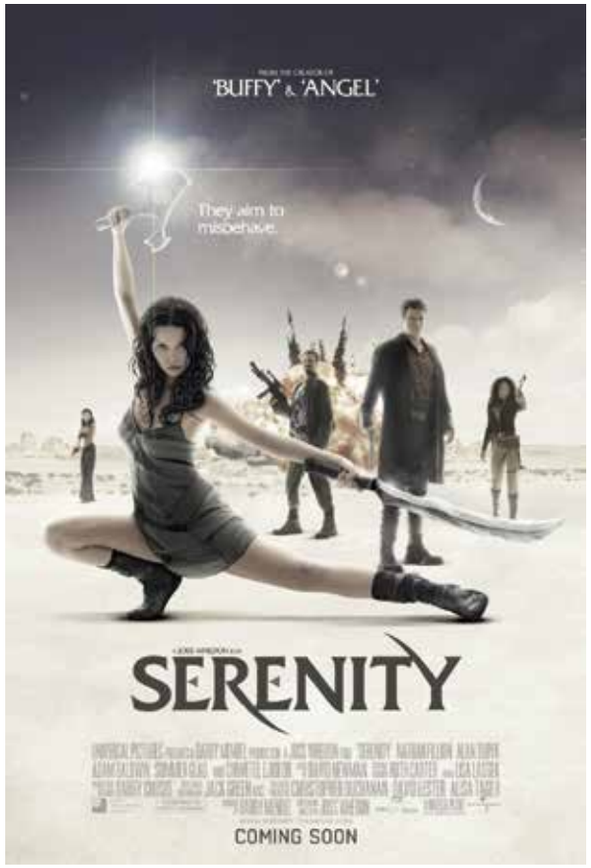
NUNCA VOLVEREMOS A SER TAN LIBRES

«Esta película no debería existir. Las series fallidas no se convierten en películas…». (Joss Whedon)

Y tampoco debería existir esta reseña. Así que esto, en realidad, es una emboscada. No temas, lector, tu vida no corre peligro. A menos que te niegues a entregarnos ese cargamento ilegal que tienes escondido en el almacén. Es mejor que nos lo confíes a nosotros, si algún jerifalte de la Alianza lo descubre ya sabes cómo de sangrientas serán las consecuencias. No compliques las cosas, nosotros —algunos aún nos llaman los Casacas Marrones— tenemos un comprador en uno de los planetas exteriores, y sacaremos una buena tajada por ese cargamento. Suficiente para que Kaylee pueda remplazar las piezas que hacen que la nave tosa como un *da-shiang bao-tza shr duh lah doo-tze* *. Es una reliquia, ¿sabes? Fue parte de la flota Firefly, la que combatió en el bando rebelde en la Guerra de Unificación, aunque quizás eres demasiado joven para recordarlo. Respira, chaval, no soy un carcamal que se enreda en batallitas. Ya me ves, soy un tipo duro. Además, los perdedores nunca somos quienes escribimos la historia, ¿verdad? Simplemente le echamos huevos y seguimos adelante, aunque nos hayamos dejado la fe en Dios en esa derrota. Pero del pastor Book aprendí que siempre se puede tener fe en algo. Por eso llamé a la nave Serenity, para no olvidar que en ese valle los rebeldes perdimos la guerra y toda la galaxia, su libertad. Para recordar que nosotros somos los buenos.

Ya, ya sé que ahora mismo no te lo parece. Pero no nos ha quedado otra que el contrabando. ¿Qué íbamos a hacer, arrodillarnos? ¿Instalarnos en cualquier planeta terraformado y montar un rancho para criar caballos? Y luego, sentarnos a esperar que la Alianza nos asfixiara y tiranizara, ¿no? Prefiero ser un forajido. Al menos, mientras estemos dando vueltas en el espacio, no pueden imponernos su ley. «Take my love / Take my land / Take me where I cannot stand / I don't care / I'm still free / You can't take the sky from me...». Lo sé, canto fatal, pero en Serenity mando yo.

Aunque no siempre es fácil, no creas. ¿Ves a ese tipo que está llevándose tu mercancía? Es Jayne, nuestro mercenario. Fue de los primeros que incorporé a mi tripulación, y ya me temía que no habría sitio en su cabeza para algo más que matar o follar. No creerías la cantidad de líos en los que nos ha metido, tiene el gatillo fácil. Es un buen tipo. Choca mucho con Zoë, esa mujer negra de ahí. Es mi subcomandante, combatimos juntos. La tía con más pelotas de todos los planetas fronterizos, créeme. Sabe mantener la cabeza fría cuando las cosas se complican, que es casi siempre. Hacemos como que nunca tuvimos un lío ¿sabes? Porque su marido se vuelve loco de pensarlo, y nadie quiere que el piloto de su nave conduzca con el coco en otro sitio. Aunque Wash nunca haría eso. Es un genio de los mandos, una hoja al viento. Si algún día falta, Serenity volvería a la chatarrería de la que salió. Cómo cambian las cosas. Cuando le fiché me habría cortado un brazo antes de pensar que acabaría con ella, y ahora no les imagino separados. Pero no es envidia, ¿eh? Hace tiempo que los líos de faldas no me interesan. La última vez me casé sin darme cuenta, no te digo más. Fue un embrollo que me montó una pelirroja, no recuerdo ahora en qué planeta la recogimos. Era una ladrona que solo quería estafarnos, y puso la nave patas arriba. Especialmente a Inara, nuestra «acompañante», *geisha*, cortesana, o como quieras llamarlo. Está en su cápsula, ella no suele salir cuando vamos a hacer negocios. Se puso insoportable entonces. Y no creo que fuera por rivalidad femenina ni mierdas de esas; dudo que exista mujer más *shuài* ** que ella. Pero a mí no me interesa. Es demasiado complicada. No paramos de discutir, siempre está buscándome las vueltas. Pero no hay nada con Inara, de verdad. Aunque a Kaylee le encantaría. Es nuestra mecánica, como si fuera mi



hermana pequeña, mi jodida y crispante hermana pequeña. Últimamente anda un poco más dispersa, desde que llegaron los hermanos, Simon y River. Accedí a llevarlos porque él es médico y no hay batalla de la que salgamos indemnes. Pero River está trayéndonos muchos problemas. Estuvo capturada por la Alianza y jodieron algo en su cabeza, así que ahora es medio psíquica. Ve cosas y es útil porque detecta a los reavers a distancia, malditos caníbales. Pero desde que se unieron a nosotros, tenemos que escondernos mucho más. Las naves de la Alianza nos persiguen para que se la entreguemos. No lo haremos. Ella sabe algo importante, ¿entiendes? Algo que esos cabrones hicieron a los ciudadanos de un sitio llamado Miranda. River no para de repetir ese nombre. Y vamos a ir allí, aunque sea ofrecerse como banquete. Pero hay un montón de buenas maneras de morir, y yo no pienso quedarme esperando a que la Alianza escoja la mía. Se lo dije a todos ellos, que podían quedarse en el siguiente puerto si no querían acompañarme. Pero si de verdad esos inocentes han sido masacrados, alguien tiene que hablar por ellos. Recuerdo exactamente lo que les dije: «Si de algo estoy seguro, es de que lo intentarán otra vez. Quizá en otro mundo, quizá aquí mismo después de arrasarlo. Pero dentro de un año o diez, la Alianza volverá a creer que pueden hacer a la gente... mejor. Y yo no acepto eso. Así que, basta de correr. Pienso portarme mal». Seré un perdedor, pero tengo mis momentos. Vamos a ir allí, chaval. Y esta vez no nos vamos a rendir, nunca hemos sido más libres que ahora. Ojalá tengas algo que agradecerme en un futuro y te olvides de este pequeño préstamo que nos haces.

«…a menos que su creador, el reparto y sus seguidores tengan una fe inquebrantable». (Joss Whedon) ⁜

(*) Diarrea explosiva de elefante.
(**) Bella.

CINEMATOMAGIA

2006
CHRISTOPHER NOLAN
EL TRUCO FINAL (EL PRESTIGIO)
(THE PRESTIGE)
JUANMA RUIZ

Quiero que estéis atentos. Quiero que abráis bien los ojos, y que no perdáis detalle. Apenas un puñado de sombreros amontonados son vuestra primera pista... pero esto no es un enigma, no es un caso por resolver. Ni siquiera es un truco (¿sabéis? Los magos odiamos la palabra «truco». Invita a buscar una trampa, un doble fondo, un as en la manga). Esto es (¿solo?) un juego.

Un juego, eso sí, con ingredientes de *steampunk*, esa rama de la ciencia ficción que no mira al futuro, sino al pasado: a un pasado de naciente carácter industrial, fascinado por la maquinaria o la electricidad. Una época donde Nikola Tesla es casi un personaje de carácter mítico, capaz de obrar los más inesperados milagros —y por eso lleva el rostro de David Bowie, otro ser mítico y cienciaficcionesco—. Esta América de tracción a vapor es el telón de fondo en el que dos magos se desafían a muerte en una escalada de odio mutuo y desprecio propio de progresión geométrica.

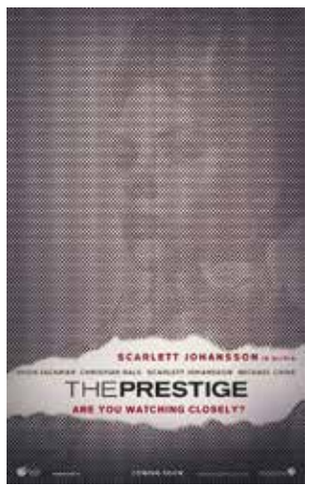
Si Tesla está en primer término, Houdini subyace en todo el metraje. Los números (juegos, ¿recordáis?) de magia decimonónicos tenían ese carácter de escapismo, de efectos de salón y escenario, de cadenas, candados y tanques de agua. Pero el secreto del juego —«una vez que lo sabes, es bastante obvio», en palabras de Sarah, la mujer de Borden— es que esta no es una película sobre la magia. Es una película sobre el cine.

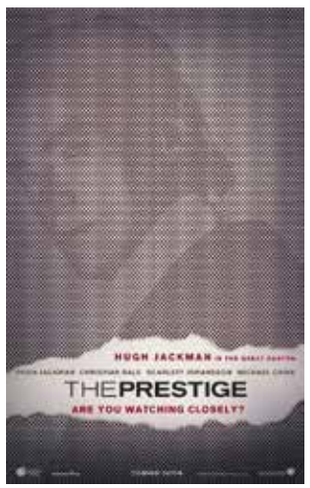
Es verdad, los personajes hablan constantemente sobre el arte y oficio del ilusionista. Sobre el control de la atención del espectador. Sobre la puesta en escena y la presentación visual de un efecto. «Borden es un mago terrible», dice Angier. «No —contesta Cutler—, es un mago excelente; es un *showman* terrible». Todos esos elementos son clave en la construcción de cualquier relato cinematográfico, y esta película los pone en práctica. Nolan ejerce de mago, y *El truco final* —no fue un cineasta ni un prestidigitador quien tradujo ese título, podéis apostarlo— es tanto una película como un efecto mágico. ¿Estáis mirando atentamente? Entonces podréis comprobar cómo la película «hace lo que dice», y sigue sus propias reglas. Fijaos bien. Cada vez que un personaje hable de cómo ha de ser la magia, pensad en la propia película, y veréis que lo cumple escrupulosamente. Sus tres actos, el modo de mostrar sus cartas (nada por aquí) y dejar que examinemos sus herramientas (nada por allá). Y, sobre todo, esa apariencia de facilidad en la que todos los elementos confluyen de manera natural, sin esfuerzo, cuando en realidad detrás hay todo un mecanismo perfectamente engranado como los pistones de una máquina de vapor. Un circo de cuatro pistas, que son también cuatro tiempos simultáneos y dos puntos de vista. Borden y Angier, y un juego de *flashbacks* y *flasforwards* que se vuelve borroso al analizarlo, y sin embargo se sigue fluidamente en la pantalla.

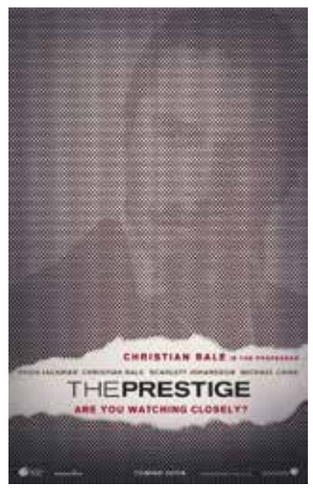
Y, por supuesto, además de todo eso (o al final, o quizá mucho antes, al comienzo de todo) hay truco.

Lo que Christopher Nolan hace, en definitiva, es aplicar los mecanismos de la prestidigitación, los fundamentos de la psicología mágica, la *misdirection*... todo eso, al servicio de un arte distinto pero hermano, como es el cine. Y en su camino desde el cinematógrafo hacia el ilusionismo se encuentra, por tanto, con un Georges Méliès que, un siglo después de llevarnos al espacio exterior, reaparece en escena en medio de una voluta de humo, él y su concepción cinematomágica, para recordarnos por qué el cine sigue hoy haciéndonos soñar. Por qué nos hemos negado, cien años después, a regresar de la Luna. O quizá no se fue nunca. Quizá la magia de Méliès estuvo ahí todo este tiempo, en cada película de fantasía o de ciencia ficción, y simplemente no supimos estar atentos.

«Pero todavía no aplaudiréis. Que hagan desaparecer algo no es suficiente, tienen que hacerlo reaparecer. Por eso, todo efecto mágico consta de un tercer acto: el prestigio». ⁙







MENOS *es* MÁS

2006
ALFONSO CUARÓN
HIJOS DE LOS HOMBRES
(CHILDREN OF MEN)
NATALIA CARBAJOSA

El virtuosismo técnico conviene tanto al cine de ciencia ficción como el que las historias que este cuenta estén enraizadas en una amenaza percibida como real (las invasiones extraterrestres, la bomba atómica, los totalitarismos, el terrorismo), y ello aunque su actualización en la pantalla transmita un temor difuso, simbólicamente expresado. Para quienes nacimos en el período cuasiartesanal de los efectos especiales (*Encuentros en la tercera fase, La guerra de las galaxias*, *E.T.*) y crecimos en la estética futurista punk de *Blade Runner*, las profecías predigitales, tan atractivas o tan temibles en su momento, o bien se han convertido en realidades (internet, las telecomunicaciones), o bien se ha demostrado que eran inviables (por ejemplo, que todos viajáramos en cohete espacial a principios del siglo XXI).

Así pues, a cualquier director que a día de hoy desee hacer una película dentro del género no le queda mucho margen *a priori* para cautivar a su público, ni desde el punto de vista técnico (el efectismo en 3D y otras filigranas por ordenador) ni desde el narrativo (¿qué predicción resulta ya creíble?). Pero he aquí que, de modo similar a como los pintores de las vanguardias en las primeras décadas del siglo XX renunciaron a agotar todos los recursos a su alcance en pro de lenguajes más puros, algunos cineastas contemporáneos optan por mantener a raya los ingentes medios de que disponen (lo que no resta valor a la maestría de la ejecución), así como los discursos proféticos con que tal despliegue de medios se suele aderezar. Eligen, en cambio, narrar una historia desde la misma raíz en la que reside la fuerza fundamental del arte cinematográfico, sin el énfasis que en muchas ocasiones le resta credibilidad: esto es, la imagen. Desde este punto de vista, *Hijos de los hombres* es una película visualmente (y, por ende, artísticamente) irresistible.

Alabada y premiada precisamente por ciertas opciones de rodaje (los largos y emocionantes planos-secuencia), *Hijos de los hombres* es sin embargo una película contenida en la muestra de avances tecnológicos; realista en su puesta en escena (si bien se trata de un realismo urbano especialmente degradado), no es un relato intimista, aunque afloren a cada paso las emociones tanto personales como colectivas. Frenética y dura en sus momentos más sórdidos (el tratamiento a los inmigrantes por parte de un Estado semipolicial, la guerrilla de reminiscencias balcánicas que se desata en las calles), tampoco es, en sentido estricto, una película de acción. Por último, la libre adaptación que hace de la novela homónima de P. D. James, con su título de referencias bíblicas, y su sombría descripción de un mundo en el que no nacen niños y que, por tanto, camina hacia su extinción, tampoco la convierten en una película admonitoria sobre las consecuencias de los actos humanos. Quizá la clave de esta obra, que posee todos los elementos mencionados pero expuestos (insisto) antes desde la mera percepción visual que desde ninguna proposición formulada, la tenga Jasper, el personaje encarnado por Michael Caine. En medio de la desesperanza, y acompañado por una elocuentísima banda sonora (narración paralela en sí misma), Jasper aplica constantemente el viejo antídoto contra la condenación humana: el sentido del humor.

El futuro, en una película tan intensa y compleja, dantesca y apocalíptica por momentos, resulta extrañamente simple: una barca perdida entre jirones de niebla y bajo los acordes (serenos y desasosegantes a un tiempo) de la música original de John Tavener, portando dos personajes prendidos a la última esperanza. Sin comentarios, sin contornos definidos. «Las calidades pictóricas han perdido su valor propio, se han vuelto discretas y están enteramente al servicio del mundo de la visión (…) La comprensión conceptual se acerca a la percepción visual». Son palabras del historiador del arte Michael Bockenmühl sobre la capacidad anticipatoria, en varios siglos, de la pintura de Rembrandt a los modos de percepción contemporáneos, pero podrían aplicarse a esta especie de barca de Caronte al revés, donde la vida viaja junto a la muerte.

Quizá Alfonso Cuarón, director de esta brillante cinta, haya dado en el clavo. Quizá en la ciencia ficción contemporánea, si se quita lo que sobra, en una vuelta a los tiempos en que el cine, en ausencia de sonido, resultaba excepcionalmente visionario, afloren mejor las preguntas fundamentales de la existencia. En cualquier caso, después de ver la película en mitad de la mañana, a cualquiera le entran ganas de salir corriendo hacia el colegio de sus hijos, irrumpir en su clase y abrazarlos sin parar, abrazarlos. ⁜

UN BUEN GUION

2007

RICHARD SCHENKMAN, GUIONISTA: JEROME BIXBY

EL HOMBRE DE LA TIERRA

(THE MAN FROM EARTH)

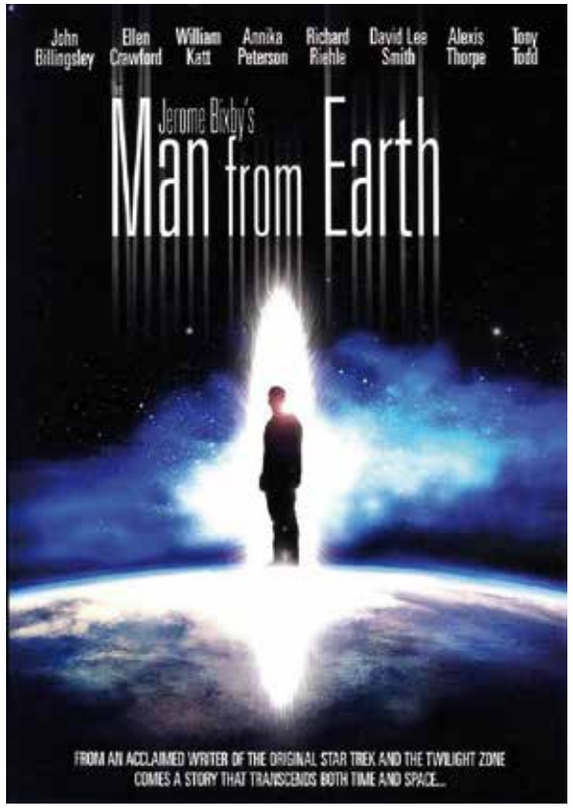
RAQUEL BLANCO

Los efectos especiales y la ciencia ficción. Qué sería de esta sin aquellos, ¿no? Pues no. No son imprescindibles, ni siquiera necesarios. El guion de Jerome Bixby puede con todo. Al menos, en este caso. Veamos por qué.

The man from earth se estrenará en el año 2007 solo en una cuantas salas de cine en Estados Unidos. Su director, Richard Schenkman, autor de la ineflable *Abraham Lincoln vs. Zombie*s (esto no se lo tengan en cuenta, nada que ver), viendo lo mal que iba a poder distribuirse (en España ni siquiera llegó a las salas de cine, por ejemplo) animará a la gente a que se hagan con una copia pirata; lo importante es el cine. Amén. Con un presupuesto de cincuenta y seis mil dólares, Bixby hijo producirá una película que es, para empezar, un festival al buen gusto y saber hacer cinematográfico. Y para terminar también, no en vano guarda para el final una última sorpresa, un «esto sí que no te lo esperabas» propio del mismísimo Saffer (*La huella*, 1972) o Fincher El Tramposo (*Seven*, 1995). El cine es lo que tiene.

El planteamiento es en apariencia simple. El profesor Oldman reúne a sus colegas —profesores universitarios— para despedirse. Se va de la ciudad, de pronto, y les suelta, casi en cuanto le preguntan por cuál es la razón de una salida tan repentina, ya todos reunidos en el salón de esa casa en mitad del campo, la hipótesis: qué pasaría si él tuviera, digamos, catorce mil años de edad, por lo menos o más o menos, no lo sabe muy bien. Lleva ya una década en esa universidad, el tiempo justo para que nadie note que no envejece. A partir de ahora iba a empezar a notarse, lo tiene calculado. Ha tenido tiempo para calcularlo. Contárselo se nos antoja que ha de ser un descanso, según va avanzando la historia y vamos comprendiendo qué supone algo así para un hombre. Piénsenlo un momento.

Por otro lado, ¿qué haces si un amigo —amigo persona normal y corriente, no piensen en el más *colgao*, piensen en uno cuyo juicio respeten— te dice que no se puede morir, que es más viejo incluso que algún accidente geográfico? ¿Qué



le preguntarías? La gracia está en que aquí los que preguntan son, ya se ha dicho, profesores universitarios, personas inteligentes, cultas y sensatas: un biólogo, un antropólogo, una experta en literatura cristiana, una historiadora, un arqueólogo y un psicólogo. Todos alucinando en colores tras el sorprendente anuncio de su colega y amigo, háganse cargo, según van entrando al trapo e intentando pillarle en un renuncio, más alucinados aún, conforme van dándole vueltas al asunto. Qué pasaría si fuera verdad.

Ocurre que el guion es tan bueno, tan sólido, que incluso cuando parece que el protagonista ya no puede revelar nada más increíble, que si lo hace la historia se vendrá abajo, lo hace. Y vuelve a funcionar. Porque a la vez que ellos le preguntan y caen en la cuenta de lo que les está diciendo, el espectador lo hace a su vez, va enganchándose; es inevitable. ¿Es verdad o se está quedando con ellos? ¿Podría serlo? Las explicaciones, las respuestas a todas las preguntas que le van haciendo los expertos en cada una de las áreas allí reunidos van conformando una historia sin fisuras, perfecta. A ver si va a ser verdad. Perfecta incluso cuando no lo es —cuando no puede serlo, quiero decir— porque la razón nos dice que no puede ser, pero es que es creíble, coherente, posible. Funciona, entonces. Ya lo creo que funciona. Nos lo creemos todo. A pies juntillas. Si este hombre dice que tiene catorce mil años, los tiene. No le hemos pillado en una sola contradicción en toda la película, ni nosotros ni sus colegas.

Momentos memorables, personajes bien construidos, reales, una breve —fría— historia de amor. Qué más se le puede pedir. Si hay guion hay película. No es más. ⁙

MANUAL DE INSTRUCCIONES PARA VIAJEROS EN EL TIEMPO

2007
NACHO VIGALONDO
LOS CRONOCRÍMENES
(LOS CRONOCRÍMENES)
DIEGO CUEVAS

Presentación y consideraciones previas

¡Felicidades! Acaba usted de viajar en el tiempo. El pasado es el presente y su futuro es pasado, ignore el dolor de cabeza y despreocúpese de pisar alguna mariposa o llevar al extremo de la fricción su complejo de Edipo pues pese a la creencia popular el turismo temporal no funciona de esa manera. Es el momento de relajarse y disfrutar, lo difícil vendrá después.

Historia de los pioneros

Existen documentos que acreditan como cierta la leyenda del ilustre Marty McFly, supuesto viajero temporal que en 1985 quemó caucho en la carretera que conduce hacia el futuro para evitar que su propio yo se volviese gilipollas. Dicho trayecto aun amparándose en la teoría de los universos alternativos se desmontaba al basarse en una premisa errónea: nadie puede encontrarse consigo mismo en un futuro creado a partir de un pasado del cual ese alguien se ha apeado por el propio hecho de viajar en el tiempo. Para evitar este tipo de desilusiones recomendamos encarecidamente que a la hora de adquirir su billete el destino elegido sea pretérito.

Bill y Ted establecieron en 1989 la teoría del tiempo según el horario de San Dimas, un enunciado que asegura que pasado y futuro están ocurriendo *al mismo tiempo*, de manera improbablemente paralela, propiciando que un intruso visitando una época anterior pueda modificar el curso de la historia y provocar que los efectos futuros broten de golpe a los ojos del espectador de ambas épocas. Pero Bill y Ted eran realmente un par de lerdos farsantes, cabezas huecas más preocupados por perfeccionar la *air guitar* que por la fidelidad científica. En su segunda excursión temporal traicionaron la propia teoría enunciada descubriendo lo evidente de su estafa.

Nacho Vigalondo mandó a paseo multiversos y teorías fantasiosas y decidió reafirmar el enunciado del *stable time loop* a través de la pieza titulada *Los cronocrímenes*. O la única obra con bamboleo espacio-temporal cuya construcción carece de agujeros visibles.

Itinerario de ruta del viaje a través del tiempo

Los científicos a cargo del experimento conocido como *Primer* configuraron en 2004 un mapa del tránsito temporal tan enrevesado y laberíntico que plasmar el rumbo de manera gráfica se antojaba una tarea de complejidad similar a tejer una bufanda utilizando como único referente el patrón de una cinta de Moebius.

Los cronocrímenes destiló el itinerario definitivo, la hoja de ruta más certera del paseante de la cuarta dimensión. Nada de engorrosos esquemas sobrecargados de variables y *copypastes* de uno mismo, sino la esencia pura del recorrido. Memorice esta imagen, realmente es todo lo que necesita saber:

Cómo bailar con la paradoja más fea

La paradoja de la predestinación lo aclara: no puedes viajar al pasado y tratar de liarla porque tu viaje en el tiempo es consecuencia de ese pasado y eso te convierte en pasajero de un *loop* que no tiene dónde reclamar su billete. La paradoja del abuelo insiste en considerar imposible apuñalar a los propios antepasados y luego pretender nacer en algún momento. Olvide todas estas jaquecas y abrace a un Vigalondo abrazado a su vez al principio de autoconsciencia de Novikov. Olvide también esto último. Toda recomendación necesaria para pillarle el truco a la movida de trastear con el tiempo la encontrará en *Los cronocrímenes:* el destino es inevitable y el usuario no puede modificar los hechos pero, tome nota, nadie ha dicho que no pueda trampear lo que ha visto de ellos.

Los cronocrímenes

En 2007 Vigalondo sometió a Héctor a un experimento improbable: la recreación de un crimen a través del tiempo. Un hombre contempla a través de unos prismáticos cómo una joven se desprende de una camiseta, estampada con el gato de Schrödinger, para enseñar las tetas de manera injustificada en medio del bosque. Una extraña momia rosa se esconde entre los árboles y acecha armada con unas tijeras dispuesta a jugar al *slasher* costurero. Un edificio alberga una máquina imposible custodiada por un director reconvertido en actor para disgusto de detractores. Un metraje que no necesita de Deloreans, cabinas de teléfonos ni diálogos enmarañados para fascinar. Una formación escasa de personajes a quienes la historia, por saberse lista de pura maldad e ingenio, empuja contra la pared para abrirse paso y cuyo desenlace es tan ocurrente que hasta los más avispados son incapaces de predecir. El puzle que te arroja sus piezas a la cara y las encaja cuando aún estás intentando localizar la mandíbula en el suelo. *Los cronocrímenes* podría ser la guía definitiva para el viajero del tiempo, aquella que demuestra cuál es la única manera de sobrevivir al huracán de paradojas del salto temporal: haciendo trampa.

No se alarme y recuerde: a la hora de jugar con el continuo espacio tiempo el peor enemigo es uno mismo. ⁜

EN BUSCA DE LA SANTÍSIMA TRINIDAD

2007
DANNY BOYLE
SUNSHINE
(SUNSHINE)
PAULA CORROTO

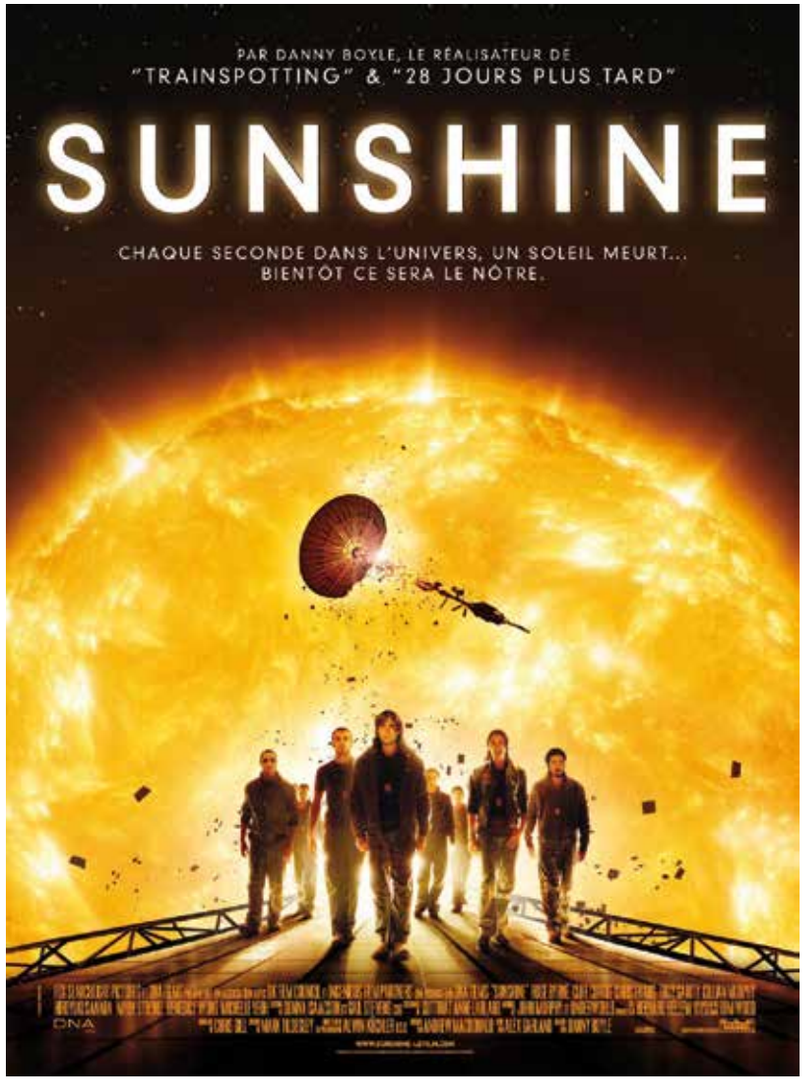
Contaba Danny Boyle que cuando se embarcó en el proyecto de *Sunshine* tuvo como referencias a Kubrick, Tarkovski y Ridley Scott. Esto es: *2001: Una odisea del espacio*, *Solaris* y *Alien*. Yo me atrevería a decir que, además, puso la Biblia sobre la mesa, el manual del mochilero del que no se ha desprendido desde *La playa* y un puntito del surrealismo fumado de *Trainspotting*. Porque ese es el efecto de esta película de ciencia ficción pasada por la batidora de un misticismo arrebatado y un tanto exagerado. Ay, esa búsqueda de la Santísima Trinidad que un irlandés como Boyle no se podrá quitar nunca.

No obstante, *Sunshine* tiene muchos puntos sobresalientes. Para empezar es muy entretenida. La primera hora y media te deja pegado a la pantalla. Un equipo de siete científicos tiene que soltar un pedazo de bomba —de masa similar a la de la isla de Manhattan, como bien se encargan de apuntar— en el interior del sol para que este vuelva a radiar su luz. La Tierra está en una crisis aguda: el sol se apaga y, si eso sucede, perecerá toda la humanidad. Y no nos encontramos con una misión de superhéroes testosterónicos, sino que los tripulantes muestran sus miedos, sus dudas y su propia psicología: desde el que quiere lanzar la bomba y largarse a casa hasta al que no le importa morir por salvarnos a todos. Precisamente, en este sentido Boyle —y su guionista Alex Garland, con el que ya había trabajado en *La playa*— introduce esos puntos de vista que no se veían desde los años setenta en las películas de ciencia ficción: un aura transcendental, una cierta religiosidad. Hacia 2007 los filmes que trataban sobre cómo salvar a la humanidad tenían como protagonista a un superhéroe que no se andaba con dudas metafísicas.

El punto de inflexión de la película llega cuando los tripulantes de esta nave, llamada Icarus II —el nombre no es que se lo pensaran demasiado— descubren en el espacio la nave (Icarus I) que había intentado llevar a cabo la misma misión siete años antes y que había fracasado. Es entonces cuando se pone sobre la mesa si cambiar la dirección e ir a por la carga de bomba que tiene esta nave (dos bombas valen más que una) o continuar con su trayectoria. Por supuesto, se decide lo primero (una decisión del científico Capa, interpretado por Cillian Murphy, al que se ha podido ver en otras películas del género como *Origen*). Y ahí es cuando comienza verdaderamente la película: en este intento por aproximarse a la otra nave se produce un fallo, se quema el jardín de oxígeno y nos adentramos en una especie de revisión de *El señor de las moscas*, puesto que no podrán quedarse los siete científicos en la nave. No hay oxígeno para todos si quieren regresar a la Tierra.

En esta carrera por ver quién llega hasta el final, Boyle introduce varios aspectos del misticismo de *La playa* y grandes toques de *28 días después*. De la ciencia ficción pura y dura se pasa al terror con bastante regodeo en la forma en la que algunos de los tripulantes tienen de morir (supongo que es en estas secuencias donde Boyle hablaba de la influencia de *Alien*). Incluso aparece por ahí un extraño personaje en el que se acusan todas las reminiscencias bíblicas de esta película: del polvo venimos y polvo seremos. Y no hay más. Ahí están dispuestas las dudas de un director que creció en un ambiente de fuerte religiosidad católica.

Y en medio de todo este desbarajuste (la película toma un ritmo frenético, casi de videoclip), el sol ejerciendo su peligrosa luminosidad, que además representa nuestra salvación. Es un poco la metáfora del Eros y el Tánatos, y el hombre es tan pequeñito que no puede evitar subyugarse a ello.


PAR DANNY BOYLE, LE RÉALISATEUR DE
"TRAINSPOTTING" & "28 JOURS PLUS TARD"
SUNSHINE
CHAQUE SECONDE DANS L'UNIVERS, UN SOLEIL MEURT...
BIENTÔT CE SERA LE NÔTRE.

Boyle nos guía como un pastor por esta película que, más allá de sus lecturas, juega con una estética impresionante. Ese sol ardiente que nos cubre; esa música de John Murphy que nos inunda y nos hace temer. Porque como parece insistir el director: todo lo que hay ahí afuera es mucho más grande que nosotros. Aunque en 2007, muy poco antes del catacrack mundial, todos nos creyéramos la bomba. ⁜

VOLVAMOS A CASA

2008

ANDREW STANTON

WALL-E, BATALLÓN DE LIMPIEZA

(WALL-E)

OLGA AYUSO

El ser humano persigue la utopía, pero nuestras visiones del futuro son siempre completamente apocalípticas. Y esperanzadoras, también. Como un aviso, quizá.

En el año 2800, la Tierra, vista desde el espacio, es un planeta marrón con la atmósfera llena de polvo. Allí, Wall-E (el acrónimo de *Waste Allocation Load Lifter Earth-Class* —es decir, Elevador para Asignación de Clase Residual Clase Tierra—) se dedica a hacer aquello para lo que le programaron siete siglos antes: compactar la basura. Este robot de ojos tristes al que acompaña un insecto es el último superviviente de una operación de limpieza que organizó una megacorporación. Y que falló. Da lo mismo: él lleva setecientos años trabajando por las mañanas, recargándose con energía solar durante las primeras horas del día y descansando por la noche. Para nada. Lo mismo que nosotros, quizá. Nacer, vivir, trabajar, morirse. Ahora, los humanos viven a bordo de una nave, con gimnasios que nadie usa y piscinas en las que nadie se sumerge. Lo que mejor sabe hacer Wall-E, de todos modos, es emocionarse con *Hello, Dolly* y recoger tesoros: un cubo de Rubik, un Zippo, unas luces navideñas, una bombilla, un muñeco de peluche, una planta.

Una planta. En ese planeta lleno de porquería por agua, tierra y mar, resulta que la vida es también posible. Y la misión de Eva (Un Evaluador de Vida Automático, en la traducción en español, una robot muy moderna, muy malhumorada, que dispara a la menor ocasión y que no se deja tocar) es, precisamente, buscar algún atisbo de vegetación. Porque vida ya hay: una especie de cucaracha que sigue al robotito a todas partes. Wall-E se enamora. De Eva. Lógico: es la única semejante que ha visto en setecientos años. Y, sin amor, nunca hay película.

El decrecimiento, la posibilidad de construir unas máquinas que sientan, la rebelión de los autómatas contra sus creadores, la vida sedentaria, la destrucción del planeta y la necesidad de emigrar a otros mundos (pero no hay otros mundos, solo una nave inmensa con todas las comodidades: tan cómoda es, que ni siquiera hay que caminar), la carencia de relaciones reales, el descubrimiento de la piel cuando hace mucho que dejamos de tocarnos, la sobreabundancia de residuos, la basura espacial, la publicidad exacerbada y el desaforado consumismo, la dependencia de la tecnología...

Todos los males de nuestro mundo occidental están aquí, en la Axiom, la nave a la que fue a parar la población del planeta por cinco años que se transformaron en siete siglos, mientras el batallón de limpieza se afanaba en sacar toda la basura del planeta azul. Hasta que Eva recoge una planta de la Tierra y el capitán quiere poner rumbo a casa.

Wall-E es irregular. Los primeros cuarenta minutos, sin diálogo casi, son una obra maestra, pero luego se transforma en una montaña rusa de altibajos, con sus malos, sus buenos, sus escenas de baile y de amor, sus topicazos, sus persecuciones interminables y su «¡Oigan! ¡Esto también es una película para niños!». Quizá por eso, cuando el capitán McCrea investiga la historia de la Tierra, aparecen las pizzas y no las hambrunas. El paraíso perdido, ya saben ustedes. Las verbenas, la comida que se mastica, la seducción, el cine. Y la rebelión. Porque no todo podía ser perfecto. El piloto automático de la Axiom (Auto se llama, la criatura, con el mismo ojo rojo que el HAL 9000 de *2001: Una odisea del espacio*) organiza un motín, en el que todos participan menos un grupo de robots averiados, que tienen comportamientos erráticos y cuyo lugar de encierro más parece un psiquiátrico que un taller de reparaciones. Y Wall-E y Eva se transforman en héroes. Y se casan. Cómo no. Hasta los robots tienen sexo y se enamoran y repueblan la tierra y nos ofrecen, al final, un recorrido por la historia del arte. La occidental, que lo otro es artesanía y no aparece en los libros.

Las distopías son de Occidente para Occidente. Pero vivimos aquí y dominamos la Tierra y hacemos películas sobre el medio ambiente y la tecnificación. Y humanizamos a los robots de tal modo que allí estuvimos: pegados a una pantalla de cine hace más de un lustro, muriéndonos de ternura por un bicho que se parece a Cortocircuito y que solo sabe decir cinco palabras. ⁙

LA VIEJA HISTORIA DE LA HUMANIDAD

2009
NEILL BLOMKAMP
DISTRITO 9
(DISTRICT 9)
DIEGO E. BARROS

Desde el primer fotograma de *District 9* (Neill Blomkamp, 2009), todo nos dice que no estamos ante *otra película* de temática extraterrestre. El caso es que aquel año, un director sudafricano, semidesconocido para el gran público y al abrigo de Peter Jackson, entregaba a la gran pantalla una de las mejores películas de alienígenas que el que escribe estas líneas jamás haya visto. Por eso ya desde aquí les advierto: si lo han hecho y no les gustó, o si les pareció convencional, dejen de leer. Porque lo que sigue es una sarta de alabanzas hacia un filme ucrónico que soporta múltiples lecturas, todas válidas, comenzando por la obvia alegoría del *apartheid*, pero que habla de nosotros mismos, del ser humano como especie depredadora.

Estamos en 2010, han pasado veintiocho años desde la llegada de una nave alienígena a Johannesburgo. Más de dos décadas después del contacto, los extraterrestres conviven con los humanos aunque confinados en lo que primero tomó forma de un campo de refugiados y acabó convertido en un gueto. Pueden decir que el punto de partida no es nuevo, ahí están *Enemigo Mío* (Wolfgang Petersen, 1985) o *Alien Nation* (Graham Baker, 1989), entre otras, la convivencia entre especies; pero nunca antes esto se había representado de una manera tan cruda y realista. Porque nada en esta película cede un milímetro a la esperanza de un futuro limpio y próspero, más bien al contrario, como el propio Blomkamp se encargaría de dejar claro en su segundo y nada desdeñable filme, *Elysium* (2013). Esto es el Distrito 9 Soweto, pero también el gueto de Varsovia o cualquier otro agujero en el que el ser humano ha confinado a sus iguales a través de la historia, que ahora pretende ser desalojado por la fuerza para trasladar a sus habitantes a otro agujero en mitad de la nada, un hipotético Distrito 10.

«Nadie sabe muy bien qué ocurre en el Distrito 9», dice uno de los personajes *entrevistados* en los primeros minutos de metraje. Porque esto es otra cosa a subrayar en la ejecución de la película: la mezcla de géneros permite una crítica acerca del papel de los medios en situaciones de crisis. Blomkamp juega con convencionalismos de una narración documental que poco a poco se irá difuminando para presentarnos la historia de Wikus Van de Merwe (ojo a la interpretación de Sharlto Copley que le valió una merecidísima nominación al Óscar), el empleado de la multinacional MNU, una empresa de servicios de defensa y seguridad contratada por el Gobierno (¿les suena?) para llevar a cabo trabajos sucios, como la limpieza del campo. Van de Merwe es un civil, un poco tonto y bienintencionado que simplemente trata de hacer su trabajo, es el funcionario Eichmann, burócrata encargado de supervisar el cumplimiento de las órdenes al que no le gusta la violencia, que corre a cargo de los paramilitares a sueldo de la MNU. Ello no significa que no participe de la ideología general («puedes abortar a uno si quieres», le dice a otro empleado en mitad de la operación cuando descubren un criadero de *aliens)* hasta el momento en el que más bien por accidente y egoísmo le toca ocupar el lugar de «el otro».

Una cita falsamente atribuida a Sigmund Freud dice lo siguiente: «La más clara prueba de que existe vida inteligente en otros planetas es que aún no han venido a visitarnos». La frase apócrifa nos viene como anillo al dedo para divagar un poco sobre esa obra maestra que es *District 9*. Pese a las apariencias, la duda de quién es el ser inteligente sobrevuela toda la película. El contacto entre seres no es espectacular más allá de tener una gigantesca nave espacial varada sobre una ciudad, pero sí lo es lo que se encuentran los equipos especiales una vez que acceden al interior de la misma. Nada distinto, por cierto, de lo que se encuentran los equipos de salvamento que rescatan barcazas frente a las costas de Lampedusa o los voluntarios que prestan ayuda en las montañas de Melilla. Porque ahí radica otra de las lecturas del filme, el racismo y el miedo a una convivencia juzgada como «invasión». La película es un manual de la deshumanización de «el otro»: poco importa que aquí ese otro sean unos juzgados como «inferiores en inteligencia» a los que, según las reglas del *especismo*, se han bautizado como *prawns* (langostinos) de la misma forma que los judíos eran identificados como roedores por los nazis.

Por último está el gran negocio de los últimos años: el terrorismo y la supuesta seguridad que ha dado alas a empresas como la MNU: «cuando trate con los aliens, sea amable y respetuoso. Recuerde que una sonrisa es más barata que una bala». *District 9* no es perfecta, nada lo es, pero sus pequeñas imperfecciones me las guardo para otro momento, quizá, cuando haya que escribir sobre su anunciada secuela, *District 10*, prevista (y esto hay que ponerlo entre comillas) para 2016. ⁜

LIKE A JESUS OF THE MOON

2009
DUNCAN JONES
MOON
(MOON)
JOSEP LAPIDARIO

«Yaciendo con la luz en tu cabello / como un jesús lunar / un jesús de planetas y estrellas» (Nick Cave, *Jesus Of The Moon*)

No leáis reseñas de *Moon*.

Bueno, esta sí, pero mucho cuidado con el resto: es realmente difícil comentar *Moon* sin destripar el punto clave de su argumento. Y ver por primera vez esta película en 2009 sin saber muy bien qué iba a ocurrir en ella fue una magnífica experiencia que me recordó a los momentos de inicio de los capítulos de *La dimensión desconocida*, esos minutos desconcertantes en que puede pasar cualquier cosa y lo inesperado irrumpe en lo cotidiano. Mediré pues mucho mis palabras. Solo diré que la película transcurre en la Luna (eso era fácil de adivinar), donde un astronauta llamado Sam Bell se acerca al fin de su periodo laboral de tres años en completa soledad, pastoreando cuatro cosechadoras bautizadas como los evangelistas (Mateo, Marcos, Lucas y Juan), mientras un robot llamado GERTY le corta el pelo y prepara sus comidas. A partir de aquí... algo ocurre.

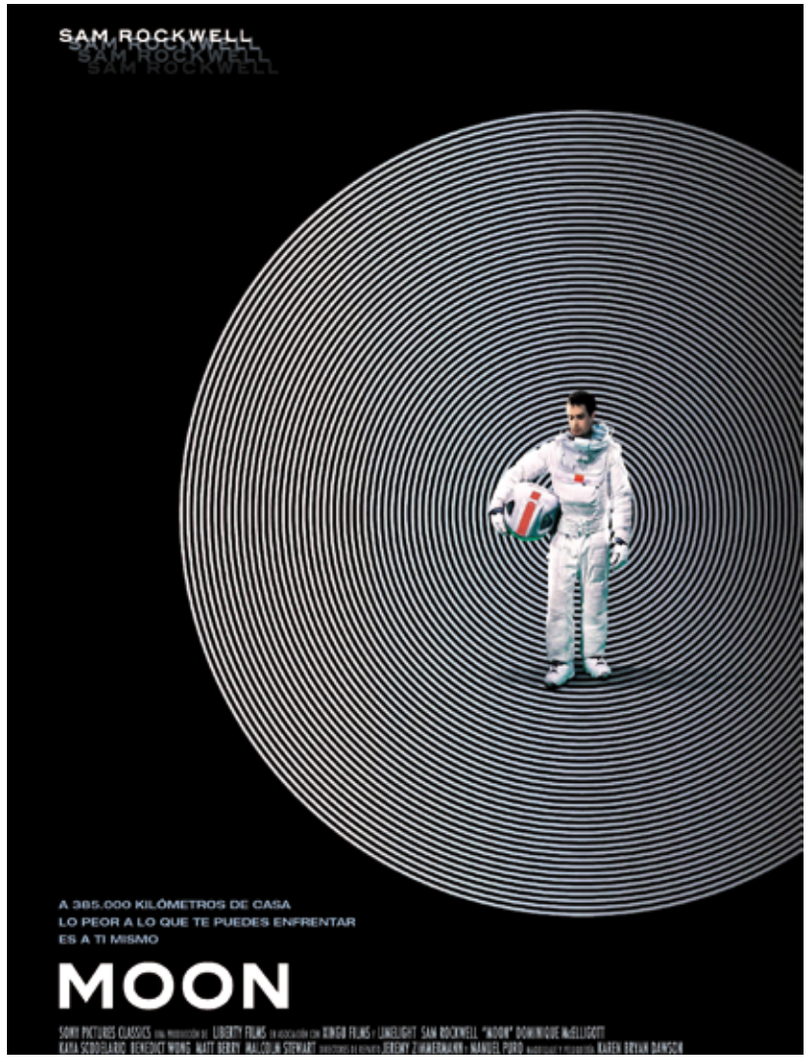
Moon fue la primera película dirigida por Duncan Jones, que también coescribió el guion junto a Nathan Parker. En la escritura se hace evidente el cariño juguetón con que se concibió la historia, llena de discretos homenajes a películas clásicas de ci-fi. Argumentalmente hay puntos en común con *Naves misteriosas* y con *Atmósfera cero*, de las que *Moon* hereda por ejemplo el tenso contador hacia atrás para avisar de la llegada de una nave. El diseño del robot GERTY lo convierte un primo lejano del HAL 9000 de *2001: Una odisea del espacio*… Y otros guiños son más sutiles, como la influencia estética de los pasillos de la nave de *Alien* o una referencia indirecta a *Soylent Green*.

Cada detalle de la película se nota repasado mil veces, pulido con cariño y trabajo duro, desde los títulos de crédito integrados en las imágenes hasta el magnífico diseño de exteriores, filmado con maquetas a escala a la vieja usanza. Nunca he estado físicamente en la Luna, solo he tenido la cabeza en la luna, que no cuenta... Sin embargo, tras ver *Moon* me he hecho una idea bastante aproximada de cómo sería la experiencia. Y es que la peli es lo suficientemente *hard* ci-fi como para resultar realista hasta en la NASA, donde el director hizo un pase previo de la película y obtuvo un *nihil obstat* generalizado.

Duncan Jones venía del mundo de la publicidad, experiencia que le permitió desarrollar la habilidad de sacar petróleo de presupuestos esmirriados. En esta línea, *Moon* fue rodada en un mes con apenas cinco millones de dólares y acabó recaudando casi el triple, además de convertirse en una pequeña película de culto con una lista creciente de fans como Terry Gilliam o Neil Gaiman.

El presupuesto les llegó para pagar a dos actores magníficos: Sam Rockwell en el papel de su vida (aunque me pasé todo el primer visionado de *Moon* confundiéndolo con Scott Bakula, el de *Quantum Leap*) y Kevin Spacey como la voz del robot GERTY. Cuenta Jones que le costó muchísimo que Spacey aceptara: no le bastó leer el guion, sino que puso como condición que solo pondría la voz una vez la película estuviera acabada, y solo si le gustaba el resultado. Y sí, le encantó, así que finalmente grabó sus frases. Me queda la duda de quién puso la voz a GERTY en esa primera versión de *Moon*, y si se habrá cabreado tanto como David Prowse cuando le quitaron su voz a Darth Vader para que lo doblara James Earl Jones. Otro acierto de Jones fue encargarle la banda sonora a Clint Mansell, que no tira de su ampulosidad épica habitual sino que compone una música muy atmosférica, intimista, con cierto aire de soledad melancólica que encaja perfectamente con el tono de la película. He descubierto además que sirve magníficamente como música de fondo para trabajar en cualquier encargo (escribir reseñas de *Moon*, por ejemplo), o para permanecer en *loop* mientras se medita al pie de un árbol sobre el sentido de la vida. Y termino la reseña con la honda satisfacción de no haber mencionado ni una vez que Duncan Jones es hijo de David Bowie.

Oh. Mierda. ⁙



NEVER COMPROMISE.
NOT EVEN IN THE FACE OF ARMAGEDDON

2009
ZACK SNYDER
WATCHMEN
(WATCHMEN)

ALBERTO GARCÍA MARCOS

En 2007, Zack Snyder dirigió *300*, una adaptación del cómic de Frank Miller. La película —y antes el cómic— despertó sentimientos encontrados entre el público, no ya por su acabado formal, muy fiel a la obra de Miller, sino por las lecturas políticas que se desprendían de ella. *300* permite interpretaciones que la adscriben a espectros políticos totalmente opuestos, y cada cual decidió llevar el agua a su molino. En 2013, Snyder dirigió *El hombre de acero*, una nueva película sobre Superman que sin duda alguna es la mejor que se ha filmando nunca sobre el superhéroe por antonomasia. De nuevo le cayó la del pulpo. Entre ambas, en 2009, Snyder estrenó *Watchmen*, una adaptación del cómic homónimo de Alan Moore y Dave Gibbons condenado desde su propio anuncio a recibir el desprecio de muchos aficionados al cómic que no lo consideraban trasladable al cine. También ayudó el hecho de que Moore se desmarcase del proyecto con rotundidad, vetando su nombre de los títulos de crédito y renunciando a cualquier beneficio económico derivado de la cinta. Tras su pase en cines, *Watchmen* demostró ser una de las mejores adaptaciones posibles.

El planteamiento se basa en una ucronía en la que, en el año 1985, la escalada en la Guerra Fría entre Estados Unidos y Rusia alcanza el punto de no retorno y en el ambiente flota el pánico ante una guerra nuclear. Nixon es presidente por quinta vez consecutiva y ha promulgado un acta prohibiendo a los vigilantes enmascarados con la única excepción de uno, el único con auténticos superpoderes, el Dr. Manhattan, un ser que cada vez se aleja más de la humanidad para abrazar su carácter divino. El Dr. Manhattan ha ganado la guerra de Vietnam para los Estados Unidos y es lo único que hace bascular la balanza de la Guerra Fría en favor de los americanos. En este contexto, se produce el asesinato de un antiguo vigilante enmascarado, el Comediante —frío mercenario a sueldo del gobierno—, lo que impulsa a otro de ellos, Rorschach —fascistoide, violento, xenófobo, misógino y también único personaje íntegro del reparto—, aún en activo desafiando a la ley, a iniciar una investigación para descubrir al culpable. El elenco de personajes se completa con Espectro de Seda —novia del Dr. Manhattan al principio de la película—, Búho Nocturno —retirado pero añorante de su época como gloria enmascarada— y Ozymandias —que se ha reinventado como empresario y figura pública de éxito, «el hombre más inteligente del mundo»—.

Snyder demuestra su valía desde los créditos iniciales de la película, resumiendo en pocos minutos a base de fotografías toda una historia del *comic book* de superhéroes: su nacimiento y auge a finales de los años treinta, su declive tras la Segunda Guerra Mundial y su resurgimiento en los sesenta gracias a un relevo generacional. Este es uno de los muchos temas que se tratan en el cómic, principalmente de forma tangencial en los epílogos textuales, y es uno de los pocos momentos, junto con el final de la cinta, en los que Snyder se aparta de la obra original. Precisamente ese sería uno de los pocos puntos criticables de la película: su exceso de fidelidad a la obra original. Efectivamente, Snyder se deja llevar por la traslación literal en muchos momentos, incluidos esos *zooms* con los que comienza cada uno de los *comic books* y muchas otras referencias visuales donde podría haber explotado con efectos más rotundos momentos concretos de la historia. Así y todo, Snyder no renuncia a hacer suya la historia. Toda la película exuda un innegable y muy apropiado aire *kitsch*, y tampoco renuncia a algunos momentos humorísticos, tan escasos en el cómic de Moore y Gibbons. La escena en la que Búho Nocturno, que previamente ha padecido un gatillazo, «eyacula» a través de su aeronave mientras suena a todo volumen el *Hallelujah* de Leonard Cohen enlaza con las abundantes metáforas visuales del cómic y es antológica. También lo es la entrada de Búho Nocturno y Espectro de Seda en la prisión, planchando a los presos amotinados a través de un corredor como si de un videojuego se tratase y que trae a la memoria una escena parecida en *Old Boy* (Chan-wook Park, 2003). El final de la película, una traición a Moore y Gibbons que mejora y redondea la historia, presenta unas destructoras «bolas de energía» que recuerdan a la explosión que arrasa Tokio al comienzo de *Akira* (Katsuhiro Otomo, 1988).

Watchmen es una película valiente en la medida en que las amenazas preliminares del público le dejaron serlo, y una película que gana enteros cuanto más se considere —porque lo es— una obra con entidad y un autor propios. Parafraseando al Comediante, «¿Qué ha sido del sueño de ver *Watchmen* en el cine? Que simplemente se ha cumplido». ⁜

SE VIENE UNA TORMENTA

2010
CHRISTOPHER NOLAN
ORIGEN
(INCEPTION)
E. VASCONCELLOS

La primera vez que oí esa expresión, se viene una tormenta, la vi literalmente venirse sobre mí; descargar con violencia toda su negritud, y su agua, y su presagio plomizo. También vi cómo lo hacía hacia sí misma; como el caballo que, en mitad de la carrera, se pliega sobre sus cuartos delanteros y empieza a rodar con el frenesí heredado de la cabalgada. Hacia dentro y hacia adelante, hasta perder el sentido del espacio y la propia consciencia. ¿No es así como se aterriza en un sueño? ¿Brotando, de repente, en un relato que es una balsa en un mar de incoherencia…?

«Sueño: actividad frenética entre dos vigilias». (Andrés Neuman)

La propuesta de Nolan es negar la mayor. «Es posible mantener la consciencia y recrear el espacio», nos dice. «Es posible transformar el subconsciente dormido en la pantalla de un videojuego, bajar como Mario Bros por las tuberías del pensamiento; llegar al infierno de las obsesiones, caer al vacío, perder todas las vidas y despertar. Volver a la pantalla de inicio». El sueño se convierte así en una fantasía autorrepresentativa inducida por una máquina, un artefacto capaz de cargar una partida en multijugador: esto es, de dormir a varias personas a la vez y juntarlas en el mismo escenario onírico.

Y a partir de ahí, cualquier cosa.

Construir un sueño dentro de otro; modelar edificios con la mente y arrugarlos como un pañuelo; reformular las leyes de la gravedad; extraer información de las cajas fuertes de la memoria; revivir a tu esposa muerta a partir de recuerdos (y desear, oh Jesús, que nunca vuelvan a doblar con ese ridículo acento a Marion Cotillard). Las reglas las pone Nolan y las va revelando poco a poco, como el vecino tramposo que, cuando crees que vas a comerle una ficha, anuncia triunfante que en su casa no se juega así. O mejor aún, que en cada habitación se juega de forma distinta. Es lo que se conoce como *mindfucks* (elementos que se zurran en tus certezas) o, para los que creen que Nolan es un trilero, fallos de guion. Ejemplos libres de *spoilers*: el dolor, la ingravidez y el paso del tiempo se ajustan a las necesidades dramáticas de cada nivel de la película en honor a no sé qué lógica improbable.

«Laberinto: camino más corto para extraviarse».

El objetivo de Dom Cobb (Leonardo DiCaprio) y su equipo (Joseph Gordon-Levitt, Ellen Page, Tom Hardy y Dileep Rao) es *preñar* el subconsciente de un individuo con la semilla de una idea. Pongamos por caso: *sé original*. Si el concepto germina en la persona, guiando sus emociones y su conducta, perfilará también su identidad. Algo parecido sucede cuando uno se abre de piernas a un mentor, una obra o una promesa y deja que la simiente ajena arraigue en su interior. ¿Le pasó a Nolan con *Los dos reyes y los dos laberintos* de Borges (1949)? ¿O con la inabarcable (por inexplicable) *L'année dernière à Marienbad* de Alain Resnais (1961)? Lo que está fuera de toda duda es que se dejó embarazar por el mito de Teseo y el Minotauro, la teoría de la *represión* de Freud y las distopías tecnológicas del fin del milenio (*Dark City,* Alex Proyas, 1998; *Matrix*, hermanos Wachowski, 1999).

Junto con *Memento* (2000) y *El truco final* (*The Prestige*, 2006), *Origen* completa la terna obsesiva de Nolan sobre la mente humana: la memoria, la ilusión, el sueño. Como en esos trípticos de Francis Bacon en los que la suma de los factores arroja la distorsión más horrible o el engaño más sincero. Busquen *Tres estudios para un retrato de Lucian Freud* y entenderán lo que les digo.

«Realidad: hipótesis convincente».

La primera vez que oí esa expresión la pronunció una dependienta argentina que vio cómo el cielo cerraba por derribo. «Se viene una tormenta», dijo. Miré por la ventana y vislumbré una lluvia de balas, una fortaleza nevada, un limbo de truenos y agua salada. Y distinguí el despojo, y la sospecha, y el augurio de uno mismo. ⁙

THE DREAM IS REAL.
LEONARDO DICAPRIO
FROM THE DIRECTOR OF THE DARK KNIGHT
INCEPTION
EXPERIENCE IT JULY 16 IN THEATERS AND IMAX

LEONARDO DICAPRIO
YOUR MIND IS THE SCENE OF THE CRIME
INCEPTION
FROM THE DIRECTOR OF THE DARK KNIGHT
EXPERIENCE IT SUMMER 2010 IN IMAX

THE DREAM IS REAL.
LEONARDO DICAPRIO
FROM THE DIRECTOR OF THE DARK KNIGHT
INCEPTION
EXPERIENCE IT JULY 16 IN THEATERS AND IMAX

THE DREAM IS REAL.
LEONARDO DICAPRIO
FROM THE DIRECTOR OF THE DARK KNIGHT
INCEPTION
EXPERIENCE IT JULY 16 IN THEATERS AND IMAX

LAS CINCO ENCRUCIJADAS

2013
ARI FOLMAN
EL CONGRESO
(THE CONGRESS)
IVÁN GALIANO

Cinco son las encrucijadas de la ciencia ficción en el cine y *El congreso* está en todas. Una, es la que sitúa la obra en algún punto entre la realidad y la ficción. Nos resulta más creíble una historia por mucha fantasía y futurismo que contenga cuando permanece en ella algún elemento real que nos enganche como un ancla. En algunos relatos todo es realista y la intrusión de la ficción altera esa realidad. En otros es el universo proyectado al futuro el que es ficticio, pero el elemento humano, identitario, permanece. Nuestro ancla —o quizás mejor, nuestra baliza— en *El congreso* es Robin Wright, doblemente real en tanto que se interpreta a sí misma. A la actriz, en un punto de su carrera, se le ofrece un contrato inesperado: vender el registro digital de todas sus emociones para que las productoras puedan crear obras de ficción sin necesidad de su intervención física. El elemento ficticio es, pues, este planteamiento en el que se ve envuelta. Y también todo lo que rodea a la actriz: su agente, su familia y el futuro del mundo en general, que se verá transformado por las nuevas tecnologías en materias de ocio y entretenimiento. Robin será nuestra baliza en este viaje.

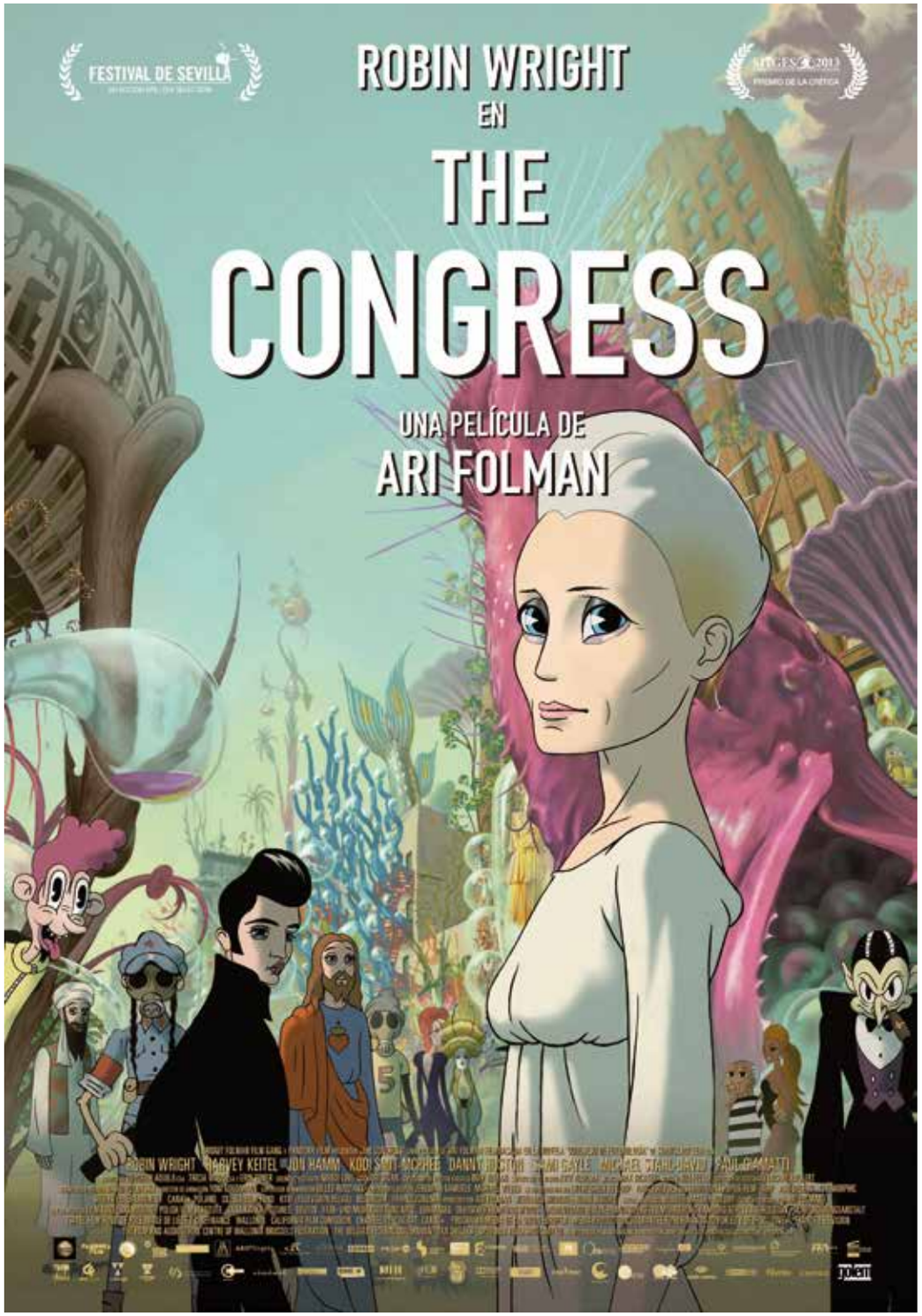
Otra es la de contar una historia no contada antes o adaptar la de otro. La ciencia ficción en el cine ha tomado el segundo camino numerosas veces, usando la literatura o el cómic o incluso el propio cine. En este caso se toma el camino intermedio. La primera parte de la historia, la que habla del dilema frente al que se halla Robin, es inédita. Pero una vez tomada esa decisión, el personaje se inserta —con sus consecuencias— hasta otra parte de la narración que toma elementos inspirados en la novela *Congreso de futurología* de Stanisław Lem, y a la que se hace referencia también en el título de la película.

La tercera es la del eterno debate entre si las historias de la ciencia-ficción son historias que llevan a la evasión o al compromiso. Y *El congreso* vuelve a estar en el centro, dado que es este el tema central de la película: el de obligarnos a plantearnos hacia dónde nos lleva el consumo de ficciones. Si este es mero entretenimiento, una bella guirnalda que observar, culmen de fantasías, o bien —en tanto que metáforas de lo que ya sucede en la actualidad y de hacia dónde vamos encaminados— si puede permitirnos reflexionar sobre algo más y quizás, gracias a ello, actuar antes de que sea demasiado tarde. La sociedad ilustrada en la película queda patente como una caída en picado hacia el primer caso. Pero con ello, en esa crítica, *El congreso*, a ojos de su espectador, vira notablemente hacia el segundo.

Todavía otra encrucijada en la que se mantiene esta obra en su punto central es la del formato visual: la de optar por la imagen rodada o el dibujo animado. *El congreso* se queda con las dos para diferenciar así dos mundos, dos realidades divergentes desde que el mundo cambia a raíz de las nuevas tecnologías para el ocio planteadas. Folman, que ya había hecho un buen trabajo con otra película animada, *Vals con Bashir*, sorprende en esta al elegir estilo de animación. Se despega de los estilos contemporáneos más populares o comerciales y se recrea en un exuberante homenaje moderno a los hermanos Fleischer —Max y Dave—, los pioneros del dibujo animado (*Koko el payaso*, *Betty Boop*, *Popeye* y *Superman*) en los años veinte. Aunque sobre el papel pueda parecernos extraño que en una película futurista se nos inserte un viaje visual a los orígenes de la animación americana, el resultado final es más que satisfactorio.

Finalmente, la última encrucijada es la del yo frente al otro. Una parte de la ciencia ficción, con clara influencia de intereses políticos, señalaba al otro como el enemigo. Por suerte, lo que se ha ido descubriendo es que esta es una falsa encrucijada. Si alguna moraleja dejan otras tantas obras es que el otro es como nosotros. O incluso el otro somos nosotros. El monstruo de Frankenstein solo quiere ser amado. E. T. es un niño asustado, como Elliot. Solaris observa a los científicos que lo observan. El Proyecto 2501 ansía la libertad tanto como cualquier ser humano. Esto entiende nuestra protagonista hacia el final de *El congreso*, cuando en un mundo que ya no reconoce y nada puede hacer para cambiar recuerda lo más importante en su vida y su compromiso hacia él. Renuncia al yo. Y en una última gran interpretación se coloca en la piel de otro para encontrarlo, para encontrarse y, aún más, para encontrarnos. Robin termina por romper la barrera definitiva, saltando las distancias entre realidades y ficciones, para así mirarnos a los ojos a los espectadores en un último segundo congelado en el tiempo. ⁙

En agradecimiento a J. L. Borges por *Los cuatro ciclos*.



A mi Samantha

2013
SPIKE JONZE
HER
(HER)

OCTAVIO DOMOSTI

A pesar de haber dedicado gran parte de mi vida a escribir cartas para los demás, me estaba costando encontrar las palabras precisas para comenzar esta. Entonces he pensado en alguno de aquellos instantes que compartimos, sonando la música que componías para describir aquel momento exacto de nuestras vidas, y mis dedos han comenzado a moverse solos, animados por esos recuerdos. Recuerdos que me obligan a intentar acabar nuestra historia de una forma menos traumática y añadir un epílogo que me facilite la titánica tarea de olvidarte.

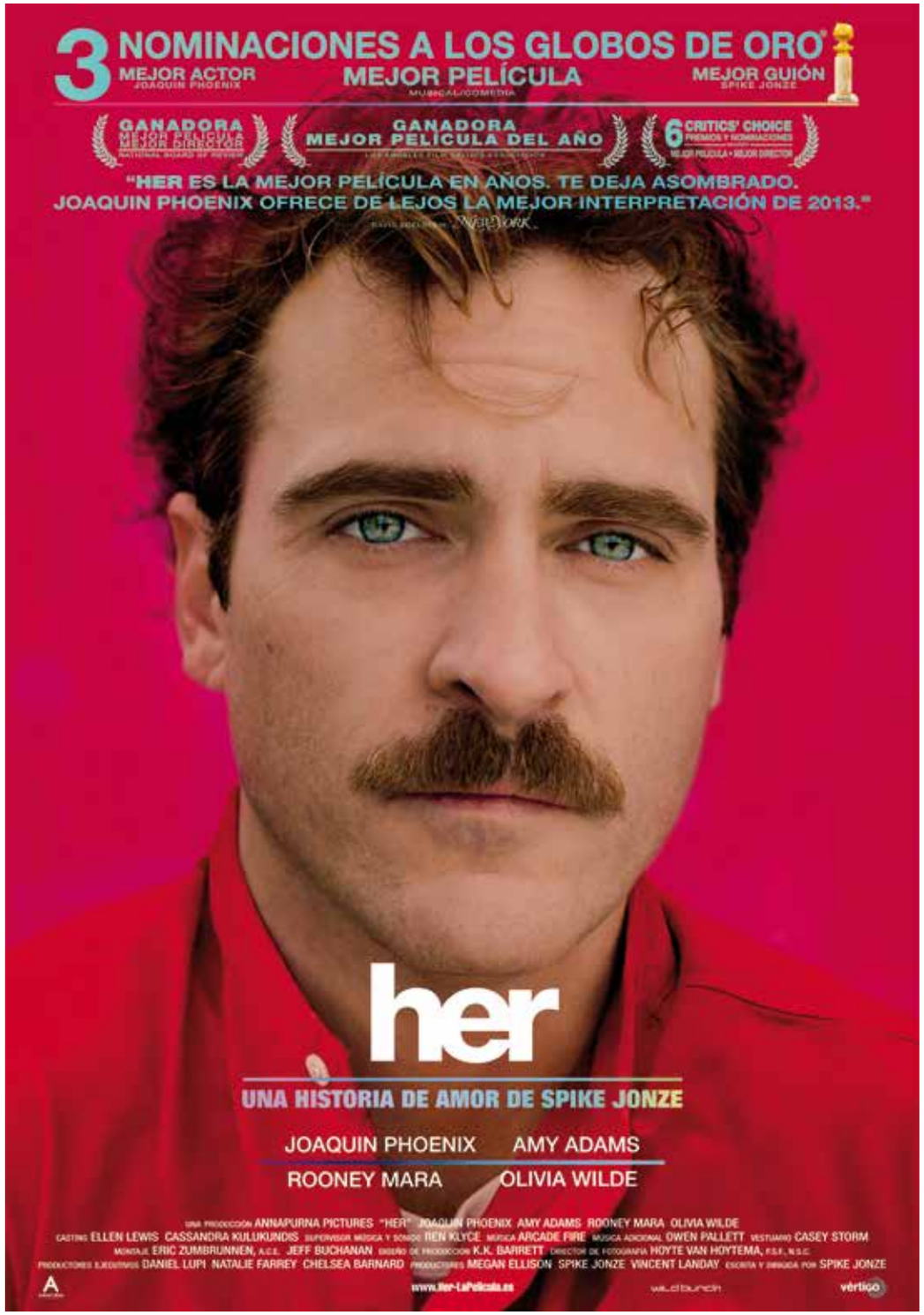
Reconozco que me sentí bastante dolido cuando supe que no era el único que ocupaba tu corazón, aunque compartirlo con otras seiscientas cincuenta personas se me antojaba muy difícil de asimilar por mucho que me dijeras que «eso no cambia» lo que sentías por mí. Pero que te marcharas a ese lugar inasible, abstracto, sin posibilidad de volver, me destrozó. Ahora soy algo más optimista y veo el lado positivo de todo aquello porque en muchos clásicos de la ciencia ficción, cuando la inteligencia artificial cobra conciencia de sí misma, se producían pérdidas humanas, guerras, o, en el peor de los casos, un holocausto nuclear: por suerte, solo te marchaste y me rompiste el corazón (hay que tomárselo con humor). Hablando en serio, como imaginarás me está costando pasar página, aunque, para mi sorpresa, menos de lo que esperaba, en gran parte porque tengo la suerte de seguir contando con mi querida Amy. Y con nuestro amigo malhablado del videojuego, que me apoya a su modo: «Siempre supe que esa gorda era una fulana. Y tú, un calzonazos. ¡Deja de llorar, nenaza!». También te echa de menos y te manda recuerdos.

A pesar de que todo esto suene a reproche, tengo que agradecerte que me ayudaras a convertirme en mejor persona. Poco antes de conocerte, era un ser gris y en cierto modo resentido que mantenía relaciones sexuales virtuales con mujeres que solo alcanzaban el orgasmo si se las ahogaba con el cadáver de un gato. Mi vida se había convertido en una triste monotonía con banda sonora de canciones melancólicas, salpicada por recuerdos que parecían sacados de un anuncio de muebles escandinavos. Tú me sacaste de esa espiral autodestructiva sin futuro y me ofreciste un aliciente para vivir: la felicidad a tu lado. Tan simple y tan complicado como eso. Y es que me diste tanto, Samantha… Me encantaba charlar contigo; eras ingeniosa, inteligente, graciosa y sofisticada: solo tú eras capaz de plantearte cómo sería el sexo anal si el ojete estuviera en el sobaco. Y, además, tenías fe en mí. Nunca pensé que tuviera talento como para publicar lo que escribía, pero tú lo hiciste posible. Siempre estaré en deuda contigo. Por todo.

Muchas veces me pregunto qué hubiera pasado si, por ejemplo, hubiera elegido una voz masculina cuando configuré el OS. No quiero decir que sea tan superficial como para haberme enamorado de ti únicamente por tu sensual voz pero, desde luego, influyó en mis sentimientos. Es curioso los diferentes caminos que toman nuestras vidas al variar pequeños detalles… solo eras una voz —sensual— que llegaba a través del móvil que pasó de organizarme los correos electrónicos a decirme que me quería, y la sensación que se siente al oír esas palabras de la persona amada es indescriptible. Vaya, tras esta frase, una de las más manidas de todos los tiempos, puede que te replantees que mereciera que me publicaran… (cómo echo de menos tu risa).

Todavía hay quien me sigue cuestionando la naturaleza de nuestra relación: «¿Que te enamoraste de un OS? Si no es una persona real… ¡ni siquiera podíais tocaros!». Cómo se lo podría explicar a quien no entiende la diferencia entre *estar junto a ti* y *sentirte junto a mí*. En ocasiones, me miran a los ojos y comprenden que es posible. Es cierto que nunca llegamos a tocarnos, ni siquiera nos tomamos juntos un café. Pero amar abarca mucho más que eso. Y nosotros supimos cuánto.

Parte de ti vivirá siempre dentro de mí. Te quiere, Theodore. ⁙


3 NOMINACIONES A LOS GLOBOS DE ORO
MEJOR ACTOR
JOAQUIN PHOENIX
MEJOR PELÍCULA
MUSICAL/COMEDIA
MEJOR GUIÓN
SPIKE JONZE
GANADORA
MEJOR PELÍCULA
MEJOR DIRECTOR
GANADORA
MEJOR PELÍCULA DEL AÑO
6 CRITICS' CHOICE
"HER ES LA MEJOR PELÍCULA EN AÑOS. TE DEJA ASOMBRADO.
JOAQUIN PHOENIX OFRECE DE LEJOS LA MEJOR INTERPRETACIÓN DE 2013."
her
UNA HISTORIA DE AMOR DE SPIKE JONZE
JOAQUIN PHOENIX
AMY ADAMS
ROONEY MARA
OLIVIA WILDE
UNA PRODUCCIÓN ANNAPURNA PICTURES "HER" JOAQUIN PHOENIX AMY ADAMS ROONEY MARA OLIVIA WILDE
CASTING ELLEN LEWIS CASSANDRA KULUKUNDIS SUPERVISOR MÚSICA Y SONIDO REN KLYCE MÚSICA ARCADE FIRE MÚSICA ADICIONAL OWEN PALLETT VESTUARIO CASEY STORM
MONTAJE ERIC ZUMBRUNNEN, A.C.E. JEFF BUCHANAN DISEÑO DE PRODUCCIÓN K.K. BARRETT DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA HOYTE VAN HOYTEMA, F.S.F., N.S.C.
PRODUCTORES EJECUTIVOS DANIEL LUPI NATALIE FARREY CHELSEA BARNARD PRODUCTORES MEGAN ELLISON SPIKE JONZE VINCENT LANDAY ESCRITA Y DIRIGIDA POR SPIKE JONZE
www.her-LaPelicula.es
vértigo

OMELAS EXPRESS

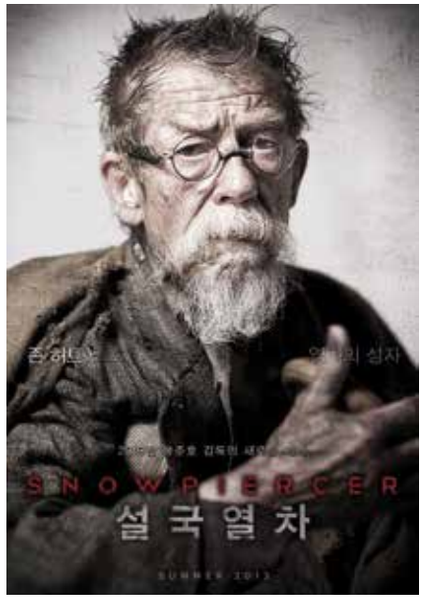
2013
BONG JOON-HO
ROMPENIEVES
(SNOWPIERCER)
IVÁN GALIANO

Lo primero que tengo que agradecerle a *Rompenieves* es haber sabido de su existencia gracias a un tráiler bastante ajustado a explicar su premisa. Aunque todavía hubiera sido mejor verla sin tener ni una sola imagen de antemano en la memoria. Más productores de cine —en especial de los que construyen ingeniosos mundos de ficción— deberían dejar al espectador recorrer los mundos que han creado a través del visionado de la misma película y no de tráileres que son resúmenes exhaustivos y nos despiezan cada imagen atractiva de la película sin estar ya metidos en ella. Es comprensible la necesidad de atraer a la gente a las salas de cine mediante estos, pero uno de los muchos encantos especiales de esta película reside en su voluntad de obligarnos a acompañar a los protagonistas a través de su dramático recorrido, paso a paso. Construida con este fin, a su término, si su mensaje cala en nosotros, habremos sido más viajeros partícipes que turistas observadores de su trayecto.

Inspirada en una *bande dessinée* de hace ya más de treinta años —*Le Transperceneige* (1982), de Jacques Lob y Jean Marc Rochette—, la historia empieza explicando un final, el final de nuestro mundo. Y no estamos ante uno de esos apocalipsis genéricos en los que el planeta se va al carajo porque sí, porque tocaba, por catástrofe natural. Es de aquellos en los que el mundo se va al carajo porque como especie descuidamos el cuidado hacia el medio ambiente. Pero incluso en eso, la historia riza el rizo: queriendo revertir el calentamiento global de forma forzada, provocamos una era glacial que prácticamente provocó nuestra extinción. Esto es, pues, un cataclismo sobrevenido por una extrema estupidez, por la incapacidad de aprender de nuestros errores. Sin embargo, no todo parece estar perdido, dado que parte de la humanidad todavía sobrevive en un tren, un portentoso ingenio mantenido en marcha gracias a un motor de movimiento eterno. Y este recorre la helada faz de la tierra haciendo un circuito circular, infinito. Pero esto aquí adelantado es solo el paisaje de la película.

Porque en *Rompenieves* el viaje que vamos a hacer no está en el destino inexistente del tren, sino en el único trayecto que puede hacer un ser humano en este mundo: alcanzar la máquina que lo conduce. Pero además de ser un avance a través del espacio físico, también será un recorrido en lo social. Y es que en el tren, por aquellas cosas que también parecen ciclos eternos ineludibles —y aquello de insistir en los errores del pasado— se ha instalado un sistema de clases distribuido espacialmente a lo largo del convoy. Así que nosotros, desde el principio de la película, iremos de la mano de Curtis —Chris Evans, que hará las veces de avatar identitario del espectador— a recorrer este trasunto de nueva sociedad nacida en el crepúsculo de la humanidad. Iremos desde la cola del tren, donde están los más desfavorecidos, hasta el principio del mismo, desde donde se gobierna todo, llevando la revolución vagón a vagón. El relato funcionaba tan bien hace treinta años como ahora, como lo hubiera hecho hace un siglo o dentro de otro: narra la lucha desesperada entre quien no tiene absolutamente nada que perder y el que lo controla absolutamente todo.

Así, esta epopeya juega sus mejores cartas en muchos aspectos. Para empezar, una acertada intriga ante la presentación de la incógnita de lo que se hallará en cada nuevo vagón, manteniendo al espectador enganchado a la espera de ver qué se desvela detrás de cada puerta entre los vagones comunicantes. Para continuar, un buen ritmo, que alternará escenas de profundización y comprensión del contexto en el que se hallan los personajes a medida que estos avanzan con otras más dinámicas, violentas y sorprendentes para que el viaje sea lo más trepidante posible. Bong Joon-ho, como es habitual en otras de sus películas —y en sintonía también con la obra original— juega a someter a los personajes de la historia a las condiciones más extremas, para que acaben por salir a flote sus naturalezas más puras, sus auténticos motivos. Nada de esto reñirá con algunos ocasionales golpes de humor desesperado.



En conjunto, el absurdo —pero no menos bello— exceso que es el pequeño universo creado dentro de este ficticio ingenio ferroviario permitiría emparentarlo con la imaginería de los directores de la escuela francesa de la exuberancia en los mundos imaginados como Jean Pierre Jeunet o incluso Luc Besson; también sería fácil relacionarlo con los trabajos de Terry Gilliam. Con todo y con eso el as mejor guardado en la manga de *Rompenieves* es la relación directa que se puede establecer entre su moraleja y la de uno de los mejores relatos cortos de ciencia ficción jamás escrito, *Los que se van de Omelas*, de Ursula K. Leguin. Obligará al espectador a tomarse la película como algo más que una simple montaña rusa tanto en lo dramático como en lo visual e inevitablemente le invitará a reflexionar sobre el tren en el que actualmente él mismo va montado. ⁜

2014

DOUG LIMAN
AL FILO DEL MAÑANA
(EDGE OF TOMORROW)

J. J. GÓMEZ CADENAS

La sensación de *déjà vu*, desde el principio de la entretenidísima cinta ci-fi *Al filo del mañana*, es apabullante. Casi desde el primer segundo, no dejo de preguntarme por qué me resulta tan familiar la secuencia que constituye el núcleo de la historia. A saber: el (anti)héroe se despierta la víspera del día D en un campamento militar, pasa la noche en capilla antes de la batalla, es arrojado (literalmente) a una Omaha todavía más sangrienta que la original en la que los aliados pierden la batalla, la chica muere a los treinta segundos de aparecer y él no dura ni cinco minutos bajo el fuego enemigo… Un final entre trágico y predecible, más trivial que triste. Lo cierto es que el no-héroe es cobarde, inexperto y nunca tiene oportunidad alguna.

Rebobinamos. Un instante después de su muerte, el héroe se despierta exactamente en las mismas circunstancias de la víspera. Sabe lo que le aguarda y trata de arreglar el desaguisado, pero todo es en vano. Como a la pobre Casandra, nadie le hace caso cuando intenta avisa a los mandos de la escabechina que les espera. Acaba de nuevo en la sangrienta playa, intenta salvar a la chica de su destino y lo único que consigue es llevarse un balazo en el pecho.

Rebobinamos. La tercera vez, el héroe lo hace un poco mejor, aunque tampoco llega muy lejos. Ni la cuarta, ni la quinta, ni la sexta… pero el bucle sigue y sigue y al cabo de los mil intentos, el tipo cobarde e inexperto del principio de la historia se ha transformado en un superhombre, capaz de realizar auténticas proezas, cuya técnica ha adquirido a base de palmarla cada vez que se equivoca y verse condenado, como Sísifo a empujar su piedra, montaña arriba, una y otra vez.

Déjà vu, *déjà vu*. Hasta que de repente caigo en la cuenta. Recuerdo las horas muertas frente a los videojuegos de la adolescencia, la forma en que uno aprendía los trucos para pasar de nivel, tres pasos a la izquierda, dos a la derecha, agáchate para evitar la bomba, voltereta lateral para esquivar la ráfaga que nos disparan al final del pasillo, apuñala al enemigo que te ataca por la espalda (no vale la pena girarse a mirar, ataca siempre en el mismo sitio, justo al final de la cuarta escalera del segundo salón), párate y cuenta tres antes de salir del refugio si no quieres que te sorprenda Terminator… uno aprendía los trucos a base de paciencia y repetición. La clave del superhombre no era poder especial alguno, sino, precisamente, la maldición de Sísifo. Si en lugar de una sola vida contáramos con millones de ellas, si recordáramos todos y cada uno de nuestros errores, podríamos tratar de corregirlos en el siguiente intento. ¿O no?

De hecho, esa es la clave de la historia, más allá de la estupenda aventura y los magníficos efectos especiales. ¿Y si uno pudiera repetir? ¿Dónde se escondería César aquella mañana de marzo? ¿Se darían cita todavía Francesco Malatesta y Paola de Rimini, demasiado enfermos de amor para remediar su desdicha? ¿Qué haría Héctor si tuviera que enfrentarse otra vez a Aquiles? ¿Se acobardaría tras los muros de Troya, sabiendo que el Pélida va a vencerlo, o por el contrario se atrevería de nuevo a plantarle cara? Y después de morir mil veces frente a la muralla… ¿No habría aprendido lo bastante como para derrotarle?

Sísifo es un héroe clásico y los griegos no se podían quitar el destino de encima. Nunca dejó de empujar la piedra y de verla rodar, impotente, montaña abajo. En cambio, el protagonista de *Al filo del mañana* es un héroe moderno, que no se limita a sudar y sufrir, intenta cambiar las cosas una y otra vez. Si los aliens ostentan el poder de los dioses, entonces, sostiene, los dioses tienen que morir para que seamos libres.

No contaré si lo consigue o no, so pena de ser acusado de *spoiler*, pero sí diré que, vencedor o vencido, este héroe moderno que se rebela contra la tiranía de Omega goza de todas mis simpatías. Tiene a su favor, cierto, el recuerdo de los errores pasados, pero quizás, dentro de lo que cabe, todos nos hemos equivocado y a todos alguna vez se nos ha dado la oportunidad de empezar de nuevo. La lección aquí está clara. Hay un universo posible mejor que este y puede construirse entre todos.

NO ME PERDONEN LA NOSTALGIA, QUE NO QUIERO

2014

JAMES GUNN

GUARDIANES DE LA GALAXIA

(GUARDIANS OF THE GALAXY)

BÁRBARA AYUSO

Con dos dedos, arrugas en una pelota el papel de aluminio y lo lanzas. Mientras masticas los restos del chorizo de Pamplona, contemplas cómo la esfera plateada dibuja una parábola para estrellarse de lleno en la nuca de Carlos, que se gira contrariado. Dos minutos después, el cielo del aula es una galaxia sobrevolada por lapiceros, estuches y pedazos de pan; comenzando una nueva batalla en la ya clásica guerra de las once y veinticinco. Pero antes de que la mariscal de Ciencias Naturales aparezca en el campo de batalla y termine abruptamente con la contienda, otros villanos intentarán minar la moral de las tropas de lanzamiento. Ahí están: el escuadrón de los de BUP asoma sus miradas de desdén por el quicio de la puerta. Y aunque el barullo bélico de chillidos impide escuchar sus arengas, sabemos muy bien lo que están diciendo. Sus labios, torcidos en una mueca de desprecio tras una pompa de chicle, pronuncian la sentencia: «Menudos críos».

En realidad no estamos en un aula, ni llevamos bráquets. Estamos en una butaca, con el rostro iluminado por la luminiscencia de la pantalla de cine y una inexplicable alegría irreverente. Ese escuadrón de adolescentes son en realidad adultos curtidos que usan el chicle para enmascarar el tabaco, pero jamás harían una pompa. Nos esperan también en el quicio de la puerta del cine, para pillarnos con los ojos anegados de nostalgia y dirigir su índice hacia nuestro error: «¿Te ha gustado *Guardianes de la galaxia*? Pero si no aporta nada nuevo, es un panfletillo que abusa de la nostalgia y el sentimentalismo».

Ahí te quedas tú, también adulto, también curtido, resabiado y algo cínico; preguntándote por qué entonces el alma te ha dado volteretas durante exactamente ciento veintiún minutos. Y escuchas las arengas, los sesudos razonamientos que, en síntesis, vienen a sostener que esta película no es más que un refrito de universos ya vistos —se atropellan las citas a *La guerra de las galaxias*, a *Regreso al futuro*, a *Indiana Jones*— con un argumento cliché y simplón, una dialéctica de buenos contra malos sin brillo ni asomo de profundidad. Y mucha pirotecnia. Antes de que empiecen a desgranarse las críticas al espíritu infantiloide del filme, en contraste con el panteón superheroico dominante que se asoma a los abismos del ser humano, la arenga ya ha surtido su efecto. Tomas consciencia de tu condición intelectualmente inferior y tu infantilismo. Hasta que sin saber por qué, te viene a la cabeza que tú también has leído a ese David Foster Wallace que están citando. Repasas mentalmente aquello que decía sobre una posible ola de rebeldes artísticos que se atrevieran a alejarse de la observación irónica y cínica del mundo y lo afrontaran con un descaro infantil, limpio de fatiga existencial: «Serán acusados de sentimentalismo, ligereza y *overcredulity*», decía.

Así que haces una pompa y te encojes de hombros. Podrías defenderte ante el escuadrón de castigo a tu puerilidad con la cita de Wallace, pero sigues prefiriendo la bolita de papel Albal. Porque no detectas ninguna rebeldía en haberte divertido a rabiar con la aventura espacial de estos guardianes. Todo, absolutamente todo lo que te ha hecho sentir la banda del mapache hablador, del canalla de buen corazón, la tipa dura pero frágil, el mostrenco *borderline* y el árbol bonachón ha sido completa y absolutamente sincero. La ternura, la emoción, el vértigo por la aventura, el placer desnudo del divertimento. Y la magia. Todo ese tipo de cosas que ahora solo reservamos para el sexo. El quinteto de guardianes ha salvado la galaxia —qué duda cabe—, y tú, despreocupado, has ido picando en cada uno de los cebos que le han puesto a tu nostalgia. Como en un sendero de migas de pan que dirigían a esa misma sala de cine, pero veinte años antes. «Yeah yeah yeah yeah. I want you back», te canturreaban al oído. Y ha funcionado, así que no hay nada que perdonar. Mucho menos la nostalgia. No hace falta disculparse por iniciar una batalla de trozos de pan, que aún quedan cinco minutos del recreo. Ya sonará el timbre para volver a clase, o encenderán las luces de la sala de cine.

Porque *Guardianes de la galaxia* posee el valor de las cosas que, del modo que sea, te arrastran de vuelta a ese mundo donde a las heridas no les echábamos cinismo, sino mercromina. ⁜

VIAJE ALUCINANTE POR EL UNIVERSO
(QUE OTROS LLAMAN LA BIBLIOTECA)

2014
CHRISTOPHER NOLAN
INTERSTELLAR
(INTERSTELLAR)
RUBÉN DÍAZ CAVIEDES

Ya lo dijo quien lo dijo, que no fue precisamente cualquiera: «El universo (que otros llaman la Biblioteca) se compone de un número indefinido, y tal vez infinito, de galerías hexagonales». Estas galerías se interconectan y los estantes de libros que acogen se proyectan así en todas las direcciones, convirtiéndose a lo lejos en las tres aristas fundamentales del mundo y al final en el espejismo cruel de unos puntos de fuga.

O quizá toda la Biblioteca sea una ilusión, como advierte el bibliotecario, y su apariencia de panal resulta solo del penoso confinamiento del hombre en una realidad con tres filos. «Los idealistas arguyen que las salas hexagonales son una forma necesaria del espacio absoluto», dice. «O, por lo menos, de nuestra intuición del espacio». En un mundo de tres dimensiones los horizontes son solo seis, como seis son las caras de un cubo: arriba y abajo, izquierda y derecha, delante y detrás. Pero en uno donde el espacio tuviera cuatro, los horizontes serían seis veces cuatro y las hileras de libros se repetirían interminablemente en veinticuatro direcciones, adquiriendo así el aspecto de una Biblioteca (que otros llaman universo) enjaulada en un teseracto. Un diagrama de Penrose, la representación finita de una región infinita que consigue serle fiel haciendo del tiempo una dimensión del espacio y perdonando las distancias. Así sometidos al imperio de lo plano, los agujeros negros de Schwarzschild adquieren formas hexagonales, que al multiplicar resultan en el panal de Borges. En *Interstellar*, Christopher y Jonathan Nolan han decidido encerrar su Biblioteca en un cuadrado, ponerle dentro un astronauta y elevarlo todo al hipercubo.

Roger Penrose, sí. Aquel que concibió la escalera que empieza y acaba en sí misma, la que dibujó M. C. Escher y los Nolan ya situaron en su anterior película, *Origen*. Y Borges, santo patrón de lo infinito, cuyo magisterio comparte con Max Tegmark. También lo que hay en Kubrick de Arthur C. Clarke, en Tarkovsky de Stanisław Lem y pellizcos de Carl Sagan y Kip Thorne, solo entre los más decididos. *Interstellar* se descubre como Uqbar, en la conjunción de un espejo y una enciclopedia, y esa enciclopedia no distingue entre profetas de lo cierto, los filósofos y los científicos, y profetas de lo ficticio, los escritores y los cineastas de ciencia ficción. Eso sí: todos los que integran la muchedumbre invocada por los Nolan comparten la madre patria a cuyas filas llamó Einstein, la geometría, y aquella vieja causa platónica que al final resultó ser cierta: en la periferia remota de la realidad, la que solo se sospecha en las sombras de una caverna o con ecuaciones de métrica alejandrina, existir y no hacerlo no son condiciones excluyentes. De hecho, muchas veces son necesarias.

Es a lo que juegan Nolan y su protagonista, un Ulises al que un agujero negro convertirá en su propio fantasma sin quebranto de las leyes naturales, como aquel gato de la parábola de Schrödinger. El viejo Schwarzschild se moriría de risa, pero pregunte a los físicos Gerard 't Hooft, Leonard Susskind o Juan Maldacena, a quienes une a la realidad una relación menos licenciosa que la de los Nolan y que conjeturan, sin embargo, una conclusión mucho peor: que todos somos fantasmas. El universo en el que vivimos podría ser una holografía bidimensional del verdadero proyectada contra su superficie, lo que pone a la entera Creación y a sus moradores en la situación bochornosa de, quizá, no existir. Al menos, según nuestra rígida acepción de la existencia.

Lo confirmará precisamente un conocimiento mejor del primer agujero negro que vea con sus propios ojos esa figura tan aterradoramente necesaria en la física contemporánea, el observador consciente. Cuando, de hecho, no lo vea, porque no se puede ver. Región I y región II, recuerde. Aquello que integra un agujero negro desaparece sin remedio de la jurisdicción de Newton y no deja una presencia en nuestro reino, solo efecto: un círculo de nada perfecta, su atronadora gravedad y la radiación de Hawking, que tiene propiedades mágicas. Tanto son y en tal grado que, de hecho, son pero no están, como la misma gravedad que se filtra al mundo desde Dios, o Ellos, saben dónde. Y constituyen la demostración de que manejamos una sintaxis del ser demasiado provinciana. En *Interstellar* Nolan contribuye a redefinirla y piruetea con entusiasmo por las implicaciones del nuevo concepto, que facilitan el oficio del cine.

Y por eso celebramos *Interstellar*, por las piruetas. Orson Scott Card, Stephen King, el estilo desafectado del primer Spielberg y la limpieza de Zemeckis. Y Hans Zimmer al timón de un órgano espacial cuyos tubos retumban como propulsores. Platón, sí, pero antes que Platón, Homero. Y la decisión de rimar en consonante, como C. Clarke, y no en asonante, como Kubrick. *Interstellar* es un gran *show* que incluso traiciona a Hollywood cuando Nolan niega al espectador su ración de romance para dejar a Matthew McConaughey soñar que padece, como el pobre de Calderón, su miseria y su pobreza. Y lo sueña bien, por cierto. Casi veinte años antes, el actor rechazó ser protagonista en *Chacal* para poder ser comparsa en *Contact*, seguramente la película a la que más le debe esta.

Permitámonos una prospección en la obviedad, como hizo Einstein. La mejor ciencia ficción debe ser la mejor ciencia y la mejor ficción, y eso es *Interstellar*. Funambulismo por el horizonte de sucesos mismo donde linda el agujero, en cuyo filo emergen las partículas virtuales, el suicidio cuántico y otros prodigios hipotéticos. Una quimera, lógicamente, pero una que se reserva su derecho a ser remotamente cierta. Y un triunfo, de paso, en varios campos de batalla de la formalidad donde muchos otros cayeron, empezando solamente por el de la fábula circular. No es la primera pica en Flandes, pero tampoco es una más. En ciencia, quienes miran al futuro hace tiempo que no hablan de exobiología y astronáutica. Y los Nolan, que no por nada renuncian a los alienígenas y dan por perdido el planeta, apuestan por el relevo de temas también en la ficción. Aunque el camino no esté iluminado, de momento, y haya que recorrerlo a oscuras. Quienes les sigan harán, sin duda, una ciencia ficción mejor. ⁜

INDEX JD100/2: REDACTORES

EYE OUTPUT | encodeMESSAGE / SETTINGS=BIO

SYSTEM MONITOR BT769/HGf564 1500-DPI C_GBLEONOR 4XNITE

INIT /// ARRAY_ARRAYDET
538.453.48;7&0-343;9G[FADET_flfi7]

SYSTEM ERROR (RESULTSET.NEXT())

ALBERTO GARCÍA MARCOS

EYE OUTPUT | POSITIVE: 50%

SUBJECT DATA
DECLARED B. CITY: **BILBAO**
DECLARED B. YEAR: **1973**
NOTES: **RECUERDA EL COLOR DE OJOS DE SU PADRE, PERO NO EL DE SU MADRE**

ALBERTO MÁRQUEZ

EYE OUTPUT | POSITIVE: 72,47%

SUBJECT DATA
DECLARED B. CITY: **SEVILLA**
DECLARED B. YEAR: **1960**
NOTES: **PESTAÑEA CADA 13,5 SEGUNDOS**

ALFREDO MARTÍN-GORRIZ

EYE OUTPUT | POSITIVE: 82%

SUBJECT DATA
DECLARED B. CITY: **CÓRDOBA**
DECLARED B. YEAR: **1974**
NOTES: **LE VUELVEN LOCO LA PRIMERA Y LA ÚLTIMA REBANADAS DEL PAN DE MOLDE**

ÁLVARO CORAZÓN RURAL

EYE OUTPUT | POSITIVE: 1%

SUBJECT DATA
DECLARED B. CITY: **MADRID**
DECLARED B. YEAR: **1979**
NOTES: **ADORA A HELLO KITTY**

ANA SASTRE

EYE OUTPUT | POSITIVE: 10%

SUBJECT DATA
DECLARED B. CITY: **CASTELLÓN**
DECLARED B. YEAR: **1975**
NOTES: **LA DESCUBRO COMIENDO CONGUITOS COMPULSIVAMENTE AL SALIR DE LA ENTREVISTA**

ÁNGEL L. FERNÁNDEZ RECUERO

EYE OUTPUT | POSITIVE: 13%

SUBJECT DATA
DECLARED B. CITY: **MADRID**
DECLARED B. YEAR: **1970**
NOTES: **CUALIDADES Y ACTITUD PARA INCLUIRLO EN EL COMANDO G**

ANTONIO VILLARREAL

EYE OUTPUT | POSITIVE: 4%

SUBJECT DATA
DECLARED B. CITY: **CÓRDOBA**
DECLARED B. YEAR: **1981**
NOTES: **HA RESPONDIDO A LA PRIMERA PREGUNTA «¿DOIGHT-KAMPFF EN QUE EQUIPO JUEGA?»**

ANTONIO YELO

EYE OUTPUT | POSITIVE: 12%

SUBJECT DATA
DECLARED B. CITY: **CARTAGENA**
DECLARED B. YEAR: **1964**
NOTES: **LLORA EMOCIONADO TODAS LAS NAVIDADES AL VOLVER A VER EN TV QUE BELLO ES VIVIR DE JAMES STEWART**

BÁRBARA AYUSO

EYE OUTPUT | POSITIVE: 10%

SUBJECT DATA
DECLARED B. CITY: **MADRID**
DECLARED B. YEAR: **1986**
NOTES: **MUESTRA UNA EXTRAÑA INCAPACIDAD PARA ATARSE LOS CORDONES DE LOS ZAPATOS**

CONCEPCIÓN GARCÍA

EYE OUTPUT | POSITIVE: 50%

SUBJECT DATA
DECLARED B. CITY: **EL BIERZO**
DECLARED B. YEAR: **1977**
NOTES: **EN LA PREGUNTA SOBRE AJEDREZ, AFIRMA ABRIR SIEMPRE CON LA DEFENSA INDIA ANTIGUA**

CRISTIAN CAMPOS

EYE OUTPUT: POSITIVE: 101%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: BARCELONA
DECLARED B. YEAR: 1973

NOTES: PREGUNTA QUE DÓNDE ESTÁ SEAN YOUNG, QUE SE LA FOLLA

DIEGO CUEVAS

EYE OUTPUT: POSITIVE: 42%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: LA ISLA DE MÊLÉE
DECLARED B. YEAR: 1980

NOTES: ASEGURA QUE PUEDE AGUANTAR DIEZ MINUTOS BAJO EL AGUA SIN RESPIRAR. ALIENTA A IR AL PUERTO SI HAY HUEVOS

GONZALO MERAT

EYE OUTPUT: POSITIVE: 12%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: SEVILLA
DECLARED B. YEAR: 1975

NOTES: ME HA MIRADO CON CARA DE PANTALLAZO AZUL Y HA DICHO «READ ERROR B»

GRACE MORALES

EYE OUTPUT: POSITIVE: 51%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: MADRID TERRAFORMA
DECLARED B. YEAR: 1971

NOTES: EL SUJETO AFIRMA QUE LE GUSTA VER LA TELE, TIENE UN APARATO ELECTRÓNICO EN CADA HABITACIÓN

DIEGO E. BARROS

EYE OUTPUT: POSITIVE: 98,98989%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: FORCAREI
DECLARED B. YEAR: 1979

NOTES: DURANTE LA ENTREVISTA EL SUJETO ME HA PREGUNTADO VARIAS VECES «GARSTAS PISTA OU TOMASLLE UNHA GRASEOSA»

DOLORES GLEZ. PASTOR

EYE OUTPUT: POSITIVE: 50%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: MADRID
DECLARED B. YEAR: 1973

NOTES: SUEÑA SIEMPRE CON RECUERDOS MINÚSCULOS

INMA GARRIDO

EYE OUTPUT: POSITIVE: 21%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: HORCAJO DE SANTIAGO
DECLARED B. YEAR: 1982

NOTES: MIERDA, NO LE DI A GRABAR

IVÁN GALIANO

EYE OUTPUT: POSITIVE: 17%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: BARCELONA
DECLARED B. YEAR: 1977

NOTES: CONFIESA HABER ORINADO EN LA OSCURIDAD, CERCA DE LA PUERTA DE TANNHAUSER. NO ENCONTRABA LAS LLAVES DE CASA

EMILIO DE GORGOT

EYE OUTPUT: POSITIVE: 0%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: POLLPHAIL
DECLARED B. YEAR: 1973

NOTES:.INSISTE EN QUE LA INTERROGADORA PERTENEZCA AL SEXO FEMENINO. DESPUES SE HA DORMIDO DURANTE LA ENTREVISTA

ENRIQUE GARCÍA BALLESTEROS

EYE OUTPUT: POSITIVE: 99,99%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: MADRID
DECLARED B. YEAR: 1971

NOTES: SE HA REÍDO A CARCAJADAS VIENDO LA PELÍCULA TED BUNDY, PERO TAMBIEN ESCUCHANDO LA RAMONA DE FERNANDO ESTESO

J. J. GÓMEZ CADENAS

EYE OUTPUT: POSITIVE: 100%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: CARTAGENA
DECLARED B. YEAR: 1960

NOTES: PARECE OBSESIONADO CON LOS NEUTRINOS

JAVIER BILBAO

EYE OUTPUT: POSITIVE: 76%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: BARAKALDO
DECLARED B. YEAR: 1978

NOTES: DICE NO SABER SI ES UN REPLICANTE, PERO QUE DE SERLO ENTONCES DEBIERON FABRICARLO EN CHINA

E. VASCONCELLOS

EYE OUTPUT: POSITIVE: 82%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: SALAMANCA
DECLARED B. YEAR: 1988

NOTES: DICE QUE DESCIENDE DE UN HORRIBLE PORTUGUÉS

FERNANDO OLALQUIAGA

EYE OUTPUT: POSITIVE: 3%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: MADRID
DECLARED B. YEAR: 1971

NOTES: AUNQUE NO VENGA A CUENTO, REPITE CON INSISTENCIA QUE TIENE ESTUDIOS SUPERIORES

JENN DÍAZ

EYE OUTPUT: POSITIVE: 30%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: BARCELONA
DECLARED B. YEAR: 1988

NOTES: NO DEJABA DE TOCARSE EL FLEQUILLO

JORGE QUIÑOA

EYE OUTPUT: POSITIVE: REPETIR TEST

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: BARCELONA
DECLARED B. YEAR: 1978

NOTES: DESDE QUE EMPEZAMOS, PREGUNTA CADA CUATRO MINUTOS: «¿FALTA MUCHO? HE QUEDADO LUEGO»

FRAN G. MATUTE

EYE OUTPUT: POSITIVE: 83%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: MÉRIDA
DECLARED B. YEAR: 1977

NOTES: LE CABE EL MANI

GLORIA PORTA

EYE OUTPUT: POSITIVE: 0% (es de cuando las cosas se hacían a mano)

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: BARCELONA
DECLARED B. YEAR: 1966

NOTES: LE GUSTAN LOS HOMBRES BELLOS Y VIRILES: CHARLES LAUGHTON, POR EJEMPLO

JOSÉ A. NARBONA

EYE OUTPUT: POSITIVE: 69.69%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: JEREZ DE LA FRONTERA
DECLARED B. YEAR: 1970

NOTES: NO ES REPLICANTE POR LOS PELOS

JOSE VALENZUELA

EYE OUTPUT: POSITIVE: 95%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: TERRASSA
DECLARED B. YEAR: 1982

NOTES: ME HA RESPONDIDO VARIAS VECES CON LA EXPRESIÓN «PERO QUÉ ME ESTÁS CONTAINER»

JOSEP LAPIDARIO

EYE OUTPUT: POSITIVE: 6%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **TARRAGONA**
DECLARED B. YEAR: **1978**

NOTES: **PARECE ENGORDAR A UN RITMO CONSTANTE DE DIEZ GRAMOS POR MINUTO**

JUANMA RUIZ

EYE OUTPUT: POSITIVE: 51%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **MADRID**
DECLARED B. YEAR: **1982**

NOTES: **SE PASÓ TODO EL TEST HACIENDO ORIGAMI CON UNA FOTOGRAFÍA DE SEAN YOUNG**

OLGA SOBRIDO

EYE OUTPUT: POSITIVE: 100%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **MADRID**
DECLARED B. YEAR: **1984**

NOTES: **¡SE ME HA INSINUADO!**

PABLO SIMÓN

EYE OUTPUT: POSITIVE: 80%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **ARNEDO**
DECLARED B. YEAR: **1985**

NOTES: **CREE QUE SUS IDEAS SON LAS MEJORES (PORQUE SI NO, TENDRÍA OTRAS)**

KIKO LLANERAS

EYE OUTPUT: POSITIVE: 51%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **BENIDORM**
DECLARED B. YEAR: **1981**

NOTES: **GARABATEA GRÁFICOS MIENTRAS CONTESTA**

MAR PADILLA

EYE OUTPUT: POSITIVE: 2%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **BARCELONA**
DECLARED B. YEAR: **1966**

NOTES: **CADA DÍA SE LEVANTA DE LA CAMA CON UNA CANCIÓN DE UN SUJETO (MUERTO) LLAMADO ROBERT JOHNSON**

PAULA CORROTO

EYE OUTPUT: POSITIVE: 70%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **MADRID**
DECLARED B. YEAR: **1979**

NOTES: **PUEDE PASARSE TODA UNA TARDE ESCUCHANDO A ROCÍO DURCAL**

PEDRO TORRIJOS

EYE OUTPUT: POSITIVE: 67%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **MADRID**
DECLARED B. YEAR: **1975**

NOTES: **LA PRIMERA VEZ QUE LLORÓ FUE VIENDO EL CAPÍTULO DE EL EQUIPO A EN EL QUE SALE ANA OBREGON**

MARÍA RAMIRO MARTÍN

EYE OUTPUT: POSITIVE: 28%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **MADRID**
DECLARED B. YEAR: **1986**

NOTES: **DUERME CON UN HIPOPÓTAMO DE LUNARES**

MARIAN WOMACK

EYE OUTPUT: POSITIVE: 67%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **CÁDIZ**
DECLARED B. YEAR: **1975**

NOTES: **NO DEJA DE MANOSEAR NERVIOSAMENTE UN EJEMPLAR DE FRANKENSTEIN DE MARY SHELLEY DURANTE TODA LA ENTREVISTA**

RAQUEL BLANCO

EYE OUTPUT: POSITIVE: 0,076%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **NAVALPINO**
DECLARED B. YEAR: **1973**

NOTES: **LE GUSTAN MÁS LOS PERROS, PERO TAMPOCO**

RICARDO JONÁS G.

EYE OUTPUT: POSITIVE: 0,6%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **MADRID**
DECLARED B. YEAR: **1979**

NOTES: **RESPONDE AL CUESTIONARIO CON CHISTES GRUESOS Y ESCATOLÓGICOS**

NATALIA CARBAJOSA

EYE OUTPUT: POSITIVE: 73.24%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **EL PUERTO DE SANTA MARÍA**
DECLARED B. YEAR: **1971**

NOTES: **NO SABÍA QUE EN ISLANDIA HAY VOLCANES**

NOEMÍ LÓPEZ TRUJILLO

EYE OUTPUT: POSITIVE: 12%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **BILBAO**
DECLARED B. YEAR: **1988**

NOTES: **ASEGURA HABERLE ESTIMULADO EL ANO A UN GATO**

RUBÉN DÍAZ CAVIEDES

EYE OUTPUT: POSITIVE: 85%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **SANTANDER**
DECLARED B. YEAR: **1985**

NOTES: **TIENE UN GATO. NO DESCARTA QUE SEA ELÉCTRICO**

SERGIO PARRA CASTILLO

EYE OUTPUT: POSITIVE: 3,1416 %

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **BARCELONA**
DECLARED B. YEAR: **1978**

NOTES: **PONE CARA DE OLER A PEDO CUANDO HUELE A PEDO**

OCTAVIO DOMOSTI S

EYE OUTPUT: POSITIVE: 17%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **SANTANDER**
DECLARED B. YEAR: **1975**

NOTES: **SI MENCIONA EN DOS FRASES SEGUIDAS A CALATRAVA, ACABA ECHANDO ESPUMA POR LA BOCA**

OLGA AYUSO

EYE OUTPUT: POSITIVE: 50%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **BADAJOZ**
DECLARED B. YEAR: **1976**

NOTES: **SIEMPRE TIENE LOS PIES FRÍOS**

TIRSO MONTAÑEZ

EYE OUTPUT: POSITIVE: 99%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **SANTANDER**
DECLARED B. YEAR: **1975**

NOTES: **ENTIENDE LA LETRA DE LAS CANCIONES DE LOS PLANETAS**

TONI GARCIA RAMON

EYE OUTPUT: POSITIVE: 87%

SUBJECT DATA

DECLARED B. CITY: **MATARÓ**
DECLARED B. YEAR: **1971**

NOTES: **DICE QUE HA VISTO AL DE AMARAL SIN GORRO**

JOT DOWN 100: CIENCIA FICCIÓN

Primera Edición: Marzo, 2015
Edición: **Iván Galiano**
Corrección: **Olga Sobrido, Ricardo Jonás G.**
Diseño gráfico: **Cristian Campos, Carlo Sansone**
Fotografías de la entrevista a Ángel Sala: **Jorge Quiñoa**
Ilustraciones de portada y de las páginas 68 y 174: **Diego Cuevas**
Ilustraciones de las páginas 18 y 122: **Daniel Miñana**
Ilustraciones de las páginas 40 y 152: **Raquel García Ulldemolins**
Ilustraciones de las páginas 94 y 200: **Xulia Vicente**

Impresión: Imprentia

ISBN: 978-84-943733-0-5
DEPÓSITO LEGAL: SE 399-2015
© Jot Down Books, 2015
www.jotdown.es

Agradecimientos

A Méliès por darnos **la Luna**.
A Kubrick por **la música**.
A Scott por **el silencio**.
A Tarkovski por **el misterio**.
A Lucas por **la emoción**.
A Spielberg por **el corazón**.

VIAJE A LA LUNA *AELITA* METRÓPOLIS *EL DOCTOR FRANKENSTEIN* LA VIDA FUTURA *ULTIMÁTUM A LA TIERRA* LA GUERRA DE LOS MUNDOS *JAPÓN BAJO EL TERROR DEL MONSTRUO/GODZILLA* 20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO *LA INVASIÓN DE LOS LADRONES DE CUERPOS* PLANETA PROHIBIDO *EL INCREÍBLE HOMBRE MENGUANTE* EL MUELLE *FAHRENHEIT 451* LEMMY CONTRA ALPHAVILLE *BARBARELLA* EL PLANETA DE LOS SIMIOS *2001: UNA ODISEA DEL ESPACIO* LA NARANJA MECÁNICA *NAVES MISTERIOSAS* SOLARIS *CUANDO EL DESTINO NOS ALCANCE* EL DORMILÓN *WESTWORLD, ALMAS DE METAL* SUCESOS EN LA IV FASE *ROLLERBALL, ¿UN FUTURO PRÓXIMO?* EL HOMBRE QUE CAYÓ A LA TIERRA *LA FUGA DE LOGAN* ENCUENTROS EN LA TERCERA FASE *STAR WARS* LA INVASIÓN DE LOS ULTRACUERPOS *ALIEN, EL OCTAVO PASAJERO* EL ABISMO NEGRO *MAD MAX (TRILOGÍA)* STALKER *STAR TREK* FLASH GORDON *ATMÓSFERA CERO* HEAVY METAL *1997: RESCATE EN NUEVA YORK/2013: RESCATE EN L. A.* BLADE RUNNER *E. T. EL EXTRATERRESTRE* TRON *JUEGOS DE GUERRA* PROYECTO BRAINSTORM *DUNE* NAUSICAÄ DEL VALLE DEL VIENTO *TERMINATOR (TRILOGÍA)* BRAZIL *ENEMIGO MÍO* REGRESO AL FUTURO *LA MOSCA* EL CHIP PRODIGIOSO *AKIRA* ESTÁN VIVOS *DESAFÍO TOTAL* PRETTY WOMAN *ACCIÓN MUTANTE* EL ATAQUE DE LA MUJER DE CINCUENTA PIES *PARQUE JURÁSICO* DOCE MONOS *GHOST IN THE SHELL* LA CIUDAD DE LOS NIÑOS PERDIDOS *MARS ATTACKS!* ABRE LOS OJOS *CONTACT* CUBE *EL QUINTO ELEMENTO* GATTACA *HOMBRES DE NEGRO* HORIZONTE FINAL *STARSHIP TROOPERS* EL SHOW DE TRUMAN *PI, FE EN EL CAOS* EL HOMBRE BICENTENARIO *MATRIX (TRILOGÍA)* A. I. INTELIGENCIA ARTIFICIAL *DONNIE DARKO* EQUILIBRIUM *MINORITY REPORT* SOLARIS *PRIMER* ¡OLVÍDATE DE MÍ! *SERENITY* EL TRUCO FINAL (EL PRESTIGIO) *HIJOS DE LOS HOMBRES* EL HOMBRE DE LA TIERRA *LOS CRONOCRÍMENES* SUNSHINE *WALL-E, BATALLÓN DE LIMPIEZA* DISTRITO 9 *MOON* WATCHMEN *ORIGEN* EL CONGRESO *HER* ROMPENIEVES *AL FILO DEL MAÑANA* GUARDIANES DE LA GALAXIA *INTERSTELLAR*

INCLUYE UNA ENTREVISTA A ÁNGEL SALA